LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
NK

PLAYER ONE

N° 11

SPECIAL ETE

DOSSIER CONSOLES
LE GUIDE D'ACHAT !

SONIC
LE POSTER
ET LE TEST COMPLET

HOT NEWS
LES MEILLEURES NOUVEAUTES EN DIRECT DES USA

TRUCS ET PLANS
18 PAGES D'AIDES DE JEUX

EXCLUSIF !
LE CD-ROM MEGADRIVE

25 F

M 4413 - 11 - 25,00 F
MENSUEL - JUILLET / AOUT 91

— J'suis paumé là... c'est quel bouton déjà paur sauter ?

GAME GEAR. O
C'EST PLUS F

GAME GEAR *c'est la nouvelle console portable. C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la couleur, ou plutôt les couleurs. Et toi, après avoir joué sur la Game Gear, tu auras besoin de reprendre quelques*

Ù QUE TU SOIS
ORT QUE TOI.

couleurs: car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont Shinobi, Mickey Mouse et Wonder Boy, tu verras qu'une partie sur la Game Gear, ce n'est jamais dans la poche. La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

Nous vous l'annoncions le mois dernier, ce numéro double d'été est exceptionnel. Jugez plutôt : Nous vous avons préparé un giga dossier consoles où vous trouverez toutes les informations ainsi que les avis des journalistes sur les machines actuellement disponibles en France. Pedro, notre chef, est allé faire un tour à Chicago d'où il nous ramène des infos brûlantes sur tous les jeux importants qui vont sortir dans les prochains mois. Du Japon nous sont arrivés des nouvelles retentissantes sur de nouveaux CD-Rom pour la Megadrive et la Nec.
Nous avons consacré pas moins de 18 pages de Trucs et de Plans pour vous aider à terminer vos jeux préférés. Enfin, comme vous semblez l'apprécier, le 36 15 *Player One* va s'étoffer avec de nouvelles rubriques pour que nous puissions rester en contact tout l'été. Allez, salut maintenant, et bronzez bien !

Sam Player

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
SAM PLAYER, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 16 à 25), toutes vos lettres sont les bienvenues.
Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention, les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Wonder Fra, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.
Pour les Plans et Astuces (pages 59 à 67) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.
Si vous êtes bloqués dans un jeu, écrivez à S.O.S PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux, sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez.
Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement Envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE - 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

SOMMAIRE

- 4 - EDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 6 - COURRIER
- 7/14 - STOP INFO
- 16/25 - TRUCS EN VRAC
- 26/48 - TESTS DE JEUX
- 50/51 - POSTER
- 53/58 - TESTS DE JEUX
- 59/67 - PLANS ET ASTUCES
- 69/85 - DOSSIER CONSOLES
- 90 - CONCOURS
- 92/93 - REPORTAGE
- 95 - ABONNEMENT
- 98 - TOP 10

REPORTAGE
Les Tortues Mutantes sont de retour sur grand écran.

CONCOURS
Gagnez 5 consoles portables couleur Lynx.

POSTER
Sonic the Hedgehog

CD-ROM
Les nouveautés pour Sega et Nec

36 15 PLAYER ONE
Pour rester en contact avec nous tout l'été

DOSSIER CONSOLES
Tout, vous saurez tout sur vos machines préférées !

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31, rue Ernest-Renan, 92130 ISSY LES-MOULINEAUX Tél. 40 93 07 00
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction Philippe MARTIN
Rédacteur en chef Pierre VALLS
Responsable de la fabrication Sabine CHAVANNE.
Première secrétaire de rédaction Agnès VIDAL-NAQUET
Secrétaire de rédaction Cyrille BAUDIN
Rédaction François DANIEL, Cyril DREVET Patrick GIORDANO
Christophe POTTIER, Olivier RICHARD Olivier SCAMPS
Traductions : Virginie DELMAS
Couverture : Michel PLESSIS/Isabelle RABARRO
Plans : Philippe LECONTE.
Publicité : tél. 40 93 07 88
Responsable de la publicité et du marketing Corinne FOUCART
Chef de publicité Corinne FISCHER
Assistante marketing et publicité Barbara RINC-REMY
Administration Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER.

Concept visuel : Fabienne ZWILLER.
Maquette, composition et photogravure : PI M Création.
Responsable Technique C S M
Impression SIMA Torcy
Service abonnements Isabelle DEL PIZZO Tél 40 93 07 00
France et communauté postale 1 an/11 numéros 170 FF
Par avion Europe 335 FF Dpts outre-mer 370 FF
Territoires outre-mer 460 FF Afrique 405 FF
Média Système Edition, SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024 Commission paritaire n° 72 808
Distribution NMPP Dépot légal janvier 1991

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 à 18h

Courrier

Une rubrique un peu particulière ce mois-ci, puisque nous n'avons droit qu'à deux colonnes. Mais ce numéro d'été n'a vraiment rien de commun avec les autres. Aussi, je me mets à la page (niark ! niark !) et j'innove... Je ne vais pas vous la jouer questions/réponses. On va plutôt prendre un grand thème qui revient souvent dans vos lettres, et essayer de le traiter.

Sam

COMPATIBILITES

On commence tout de suite avec la Megadrive. Vous savez sans doute qu'il existe trois sortes de Megadrive : la Megadrive française, la Genesis américaine et la Megadrive japonaise. Tous les jeux du modèle français fonctionnent sans problème sur l'américain et réciproquement. C'est avec la Megadrive japonaise que ça se complique. Les jeux nippons ne fonctionnent sur aucune des deux autres machines ! Mais il existe néanmoins deux solutions. La première, la plus barbare – et que je vous déconseille –, consiste à limer les petits plots qui se trouvent à l'intérieur du port cartouche des consoles françaises et américaines. Mais attention aux dégats ! vous risqueriez d'abîmer vos consoles et la garantie ne serait plus valable. A éviter absolument !... La seconde solution réside en un petit adaptateur qui se place sur la Megadrive et dans lequel on peut introduire sans aucun danger les cartouches japonaises.

Passons à Nintendo. Il existe deux versions de NES, la française et l'américaine, qui sont incompatibles et il n'y a, à ma connaissance, aucun moyen de résoudre ce problème... Et enfin Nec. Là encore, nous avons deux sortes de consoles. La japonaise (c'est celle que nous avons en France) et l'américaine qui ne sont pas compatibles entre elles. Evidemment, le problème est le même pour la portable Nec, la GT Turbo. Comme pour Nintendo, je ne crois pas qu'il existe un moyen de les rendre compatibles. Par contre, pour les possesseurs de CD-Rom, aucun problème. Les jeux CD de l'américaine fonctionnent sur la japonaise (donc sur la française) et inversement. Toutes les autres consoles, Game Boy, Game Gear, Master System, etc. ne connaissent pas ce problème de compatibilité d'un pays à l'autre.

Salut !

et bonnes vacances à tous !

Société spécialisée dans la distribution d'articles de laisirs

recrute immédiatement dans la région de PONTOISE (95)

Jeunes gens F ou H libérés O.M.
Passionné(e) de JEUX VIDEO
Bonne élocution, bonne mémoire, esprit ouvert, pour :

Conseil et assistance au téléphone sur les jeux NINTENDO

Une première expérience au téléphone vivement appréciée et une connaissance des jeux NINTENDO serait un plus

Nous vous offrons :
- Une formation complète
- Une rémunération motivante

Adressez C.V. complet ainsi qu'une lettre et une photo à :

BANDAI
A l'attention de
D. DUCOMMUN
Service Consommateurs
3, rue de l'Insdustrie
95310 SAINT OUEN L'AUMONE

CHICAGO L'ENFER DU JEU

Chicago, la capitale du Middle West américain accueillait du 1er au 4 juin le 18e Consumer Electronic Show (CES), la plus grande exposition mondiale dédiée à l'électronique grand public.

Good morning America ! Chicago se réveille sous un épais brouillard distillé par le lac Michigan tout proche. La Sears Tower, le plus haut building du monde avec ces 475 mètres, émerge seule de cette purée de pois. Le soleil éclaire timidement la troisième ville des Etats-Unis. Il est 7 heures du mat... Déjà la TV nous bassine avec l'événement de la saison, la finale du championnat de basket professionnel qui opposera, dans deux jours, les Lakers de Los Angeles aux Chicago Bulls. Impossible de s'y tromper, ce match au sommet revêt une importance capitale. Chicago, la ville où sont nés Walt Disney et Hemingway, la ville qui est à la pointe du combat social pour une plus grande justice entre blancs et noirs, Chicago est un peu la ville malaimée des grandes métropoles des Etats-Unis. Une victoire sur Los Angeles, la cité des stars, représenterait une douce revanche...

A cette même heure, dans un salon feutré du Hilton and Towers, l'un des plus luxueux hôtel de la ville, Peter Main, vice-président marketing de Nintendo of America, annonce le lancement officiel de la Super NES pour septembre aux Etats-Unis. Les quelques journalistes mal réveillés qui se trouvent là se frottent les yeux et font crépiter les flashes de leurs appareils photo. Avant même le début du salon, ils tiennent dans le viseur de leurs Nikon l'événement de ce 18e CES. Avec cette annonce, Nintendo prend une longueur d'avance sur ses concurrents. Chicago est une ville moderne, le show peut commencer.

AMERICAN SHOW

Gigantesque, tel est le maître mot pour qualifier le CES. D'ailleurs, certains petits malins l'ont bien compris et n'hésitent pas à se servir d'une voiture électrique pour déambuler dans les allées. Le CES de Chicago est un show à l'américaine où tout est fait pour vous en mettre plein la vue. Les stands sont plus grands que partout ailleurs, les écrans où défilent les jeux sont démesurés, la musique passe à fond la caisse et les light-show vous en font voir de toutes les couleurs. Dans l'immense hall réservé aux jeux vidéo, Nintendo et Sega se taillent la part du lion. Nec et SNK sont plus discrets, Amstrad a déclaré forfait et Atari a juste réservé une suite dans un hôtel proche du salon. Au milieu de cette cacophonie haletante, que peut faire un journaliste solitaire ? Penser à ses lecteurs et se jetter dans le grand bain. Plouf !

SEGA DO

Sur le stand Sega, deux produits règnent en maîtres : la Genesis (Megadrive en France) et la Game Gear. La bonne vieille Master System ne fait plus du tout recette aux Etats-Unis. Même si quelques jeux sont annoncés sur cette console, il semble que les Américains et les Japonais laissent le soin aux Européens de les developper. Désormais, pour la Master, la nouveauté vient de l'Europe. Et si vous avez lu le *Player One* du mois dernier, vous en savez plus sur les prochaines sorties Master que les gens de Sega ! Exit la Master, place à la Genesis. Il suffisait, sur le stand Sega, de prononcer le mot Genesis pour qu'aussitôt un sourire apparaisse sur le visage de votre interlocuteur. Tom Kalinske, président de Sega of America, déclare : « Durant les trois premiers mois de 91, nos ventes sur la Genesis ont augmenté de 49 % par rapport à l'année dernière, alors que les ventes de consoles 8 bits ont toutes baissé. Cela montre clairement que les gens veulent changer leurs vieilles consoles pour un système plus performant leur offrant de meilleurs jeux ». Et quand on demande à Tom Kalinske ce qu'il pense de l'arrivée de la Super NES aux States, il répond : « Franchement, nous souhaitons la bienvenue à Nintendo pour son arrivée sur le marché des 16 bits. Cela confirme nos prévisions sur l'évolution favorable de ce marché. Nous estimons que malgré l'introduction de la Super NES, la Genesis restera leader aux Etats-Unis. Des études montrent que Nintendo peut espérer vendre entre 1,6 et 2 millions de Super NES d'ici la fin de l'année. Quant à nous, le nombre de Genesis vendues aux Etats-Unis atteindra les 2,5 millions. En plus, avec des jeux comme Sonic, Mickey Mouse ou Toe Jam and Earl, nous atteignons un niveau de programmation sur 16 bits que Nintendo n'a pas encore » conclut le président de Sega of America. Il n'en reste pas moins vrai qu'au Japon, en six mois seulement, la Super NES s'est vendue à 1,6 millions d'exemplaires, contre 1 million de Megadrive en l'espace de 3 ans ..

UN CD-ROM POUR LA MEGADRIVE !

Nous vous l'avions annoncé dès le mois dernier, Sega prépare effectivement un CD-Rom pour la Megadrive. Nos informations ont été confirmées par Tom Kalinske qui nous a confié : « Nous travaillons sur une nouvelle génération de jeux qui sortiront en même temps que le CD-Rom pour la Megadrive. Nous ne pouvons rien vous révéler pour l'instant, mais ces jeux du futur offriront des centaines d'heures d'action, une plus grande jouabilité et de nouvelles idées. Le futur s'annonce bien pour Sega ». Par contre, Tom Kalinske ne nous a pas confirmé la date de sortie que nous avancions (fin 91 au Japon et aux USA). Quant à l'Europe, rien n'est prévu pour le moment ..

SONIC THE HEDGEHOG (Megadrive)

Editeur : Sega

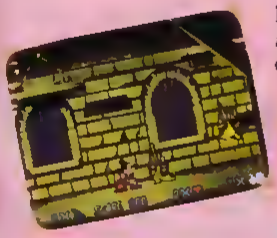
Ce jeu est tout simplement fabuleux ! Si vous possédez une Megadrive, ruez-

vous sur le test de 4 pages que nous lui consacrons. Avec Sonic, Sega tient un personnage digne de concurrencer Mario et la Nintendo. A Chicago, sur le Salon, tous les avis étaient unanimes : Sonic est vraiment le jeu de l'année sur Megadrive. Rapide, beau, doté d'une animation fantastique et d'une jouabilité exemplaire, Sonic a tous les atouts de son côté. Sega of America ne s'y est pas trompé, puisque du 1er juillet au 31 août, tout acheteur de Genesis aux USA trouvera Sonic dans la boîte de la machine. Une offre exceptionnelle pour un jeu exceptionnel, juste avant la sortie de la Super NES aux Etats-Unis. Bien joué Sega ! Le seul problème avec Sonic, c'est qu'après l'avoir essayé, tous les autres jeux sur Megadrive paraissent un peu fades.. Et pour finir ce passage dithyrambique, signalons que l'Electronic Industries Association (qui organise le CES) lui a décerné le prix de l'innovation.

ES IT ALI

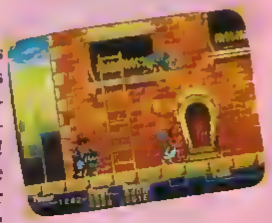
TOE JAM AND EARL
(Megadrive)
Editeur : Sega

Drôle de jeu pour ces deux héros rappeurs venus d'un autre monde qui tombent sur la plus étrange planète de la galaxie : la terre ! Poursuivis par un dentiste fou, ils doivent retrouver les éléments éparpillés de leur navette spatiale pour regagner leur monde. Ils disposent, comme arme, de skate-fusée et d'un lance-tomates. Détail amusant, leur niveau d'énergie ne s'exprime pas en points de vie mais en points de « coolitude ». Comme tout bon rappeur, plus ils sont cool, meilleurs ils sont... Le jeu est très agréable à jouer et fourmille de trouvailles hilarantes.



FANTASIA
(Megadrive)
Editeur : Sega

Deuxième jeu pour la Megadrive mettant en scène Mickey, Fantasia s'inspire du dessin animé du même nom. Programmé par Infogrames, une société française, vous retrouverez dans le jeu les musiques et certains personnages du film. Mickey, cette fois, est plongé dans un rêve qui l'entraîne dans quatre mondes dominés par les quatre éléments : la terre, l'eau, l'air et le feu. Le but de sa quête est de retrouver des objets magiques et des notes de musique. Le système de jeu s'inspire franchement de Castle of Illusion et ce n'est pas plus mal.

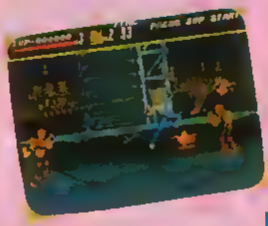


QUACKSHOT STARRING DONALD DUCK
(Megadrive)
Editeur : Sega

C'est au tour de Donald de venir faire un tour sur la Megadrive. Les graphismes et l'animation sont très réussis. Par contre, l'intérêt du jeu est assez moyen. Donald affronte une tripotée de Pat Hibulaire avec, comme seule arme, une ventouse pour déboucher les lavabos. Avec Quackshot, Sega aurait pu renouveler le coup de Mickey, c'est raté.

MARIO LEMIEUX HOCKEY
(Megadrive)
Editeur : Sega

Rien à voir avec le héros de Nintendo, Mario Lemieux est une star du hockey sur glace aux States. L'animation est très bonne et le jeu assez réaliste. Si vous aimez le hockey, ce jeu est pour vous.



STREETS OF RAGE
(Megadrive)
Editeur : Sega

Moins impressionnant et moins beau que Final Fight sur Super NES, Streets of Rage n'en est pas moins le meilleur jeu de combat sur la Megadrive. En plus on peut jouer à deux en même temps.

DECAPATTACK STARRING CHUCK O. HEAD
(Megadrive)
Editeur : Sega

Pour liquider ses ennemis, Chuck leur envoie un coup de boule. Les graphismes sont assez étranges et j'avoue que je n'ai pas très bien compris l'intérêt du jeu.

SPIDERMAN
(Megadrive)
Editeur : Sega

Sur Megadrive, l'homme araignée ressemble beaucoup à Shinobi en moins bien.

SUPER VOLLEYBALL
(Megadrive)
Editeur : Sega

C'est la reprise intégrale du même jeu qui est sorti sur Nec il y a plus d'un an.

ALIEN STORM
(Megadrive)
Editeur : Sega

Contrairement à ce que certains ont pu dire, ce n'est pas la suite de Golden Axe bien que ce soit la même équipe qui ait developpé les deux jeux. Rapide, efficace, très jouable, Alien Storm est une réussite.

GOLDEN AXE II
(Megadrive)
Editeur : Sega

Superbe, plus complet et plus long que la première version, Golden Axe II est toujours aussi agréable à jouer.

SEGA EN CHIFFRES :
3,5 millions de Mega drive ont été vendues dans le monde.
1,4 million aux États Unis.
1 million au Japon.
200 000 en Europe (dont **50 000** en France).
100 jeux sont actuellement disponibles sur la Genesis aux Etats-Unis.
20 societes au moins developpent des jeux pour la Megadrive.
15 millions de dollars vont etre depenses en publicite pour le lancement de la Game Gear aux Etats-Unis.
1,4 million [illegible] le nombre de Game Gear que Sega espère vendre aux Etats-Unis d'ici un an.
40 000 Game Gear se sont vendues au Japon les deux premiers jours de son lancement.
16 jeux seront disponibles, en septembre, aux Etats-Unis pour la Game Gear.
Aucun chiffre ne nous a ete communique sur la Master System.

VAPOR TRAIL
(Megadrive)
Editeur : Renovation

Un autre shoot'em up, mais à scrolling vertical cette fois. Moins bien réussi que Gaiares, il permet, cependant, de jouer à deux en même temps.

SHINING IN THE DARKNESS
(Megadrive)
Editeur : Sega

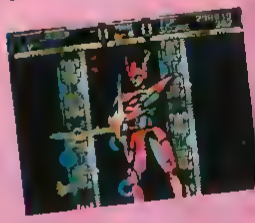
Un jeu de rôle fabuleux avec des graphismes dans le plus pur style dessin animé. A voir d'urgence.

PHANTASY STAR III
(Megadrive)
Editeur : Sega

Le troisième volet de la saga des Phantasy. Toujours aussi riche intéressant et complet.

688 ATTACK SUB
(Megadrive)
Editeur : Sega

Une simulation de guerre qui vous met aux commandes d'un sous-marin atomique. Très réaliste, mais manque parfois d'un peu d'action.



GAIARES
(Megadrive)
Editeur : Renovation

Un shoot'em up à scrolling horizontal vraiment très impressionnant. C'est à mon avis le meilleur jamais réalisé sur Megadrive.

DERNIERE MINUTE
Une semaine seulement après le CES de Chicago, des informations en provenance du Japon nous apprenaient qu'un CD-Rom pour la Megadrive allait être lancé sur le marché japonais dans les semaines à venir. Le Mega CD devrait coûter environ 2 100 F. Il sera disponible aux Etats-Unis début 1992 et pourrait arriver en Europe pour Noël prochain.

VALIS III
(Megadrive)
Editeur : Renovation

Très proche de la version sur NEC CD-Rom, Valis III ne déçoit pas sur Megadrive.

BEAST WARRIORS
(Megadrive)
Editeur : Renovation

Ce combat de catch opposant des monstres entre eux est vraiment très impressionnant au niveau graphisme. Les sprites sont énormes et l'animation tient le choc. Beast of Warriors nous promet de belles bastons à venir.

SPACE INVADERS 91
(Megadrive)
Editeur : Taito

Toujours une adaptation de borne d'arcade. Très fidèle à l'originale, la version Megadrive de Space Invaders 91 ne décevra pas les fans du genre.

ARCUS ODISSEY
(Megadrive)
Editeur : Renovation

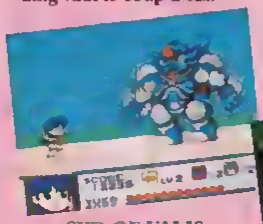
Un jeu de rôle, un vrai. Vous contrôlez une équipe de quatre personnages qui devront traverser 7 mondes pour retrouver l'épée de lumière. Arcus Odissey réussit l'exploit de mélanger avec bonheur des scènes d'arcade avec un jeu de rôle très complet. Bravo !

THUNDERFOX
(Megadrive)
Editeur : Taito

Taito s'est fait une spécialité d'adapter sur consoles les jeux qu'ils ont d'abord developpés sur borne d'arcade. Thunderfox en est un nouvel exemple. C'est un Shoot'em up qui ressemble un peu à Midnight Resistance.

EL VIENTO
(Megadrive)
Editeur : Renovation

Un jeu à la Dick Tracy, dont le héros est une femme. La scène finale au sommet de l'Empire State Building vaut le coup d'oeil.

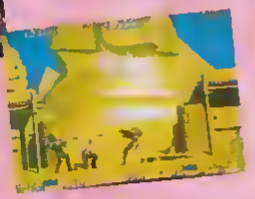


SYD OF VALIS
(Megadrive)
Editeur : Renovation

Un jeu mignon comme tout pour que les plus petits puissent s'initier aux jeux d'arcade-aventure.

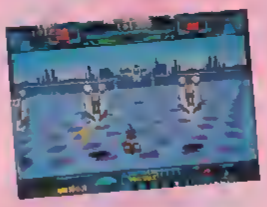
SLAUGHTER SPORT
(Megadrive)
Editeur : Razor Soft

C'est un jeu de combat dans le futur. Une sorte de simulation d'art martial du 3e millénaire. Tous les combattants sont évidemment des aliens bien repoussants.



ROLLING THUNDER 2
(Megadrive)
Editeur : Namco

Whaou ! Superbe réalisation, jouabilité exemplaire une réussite totale. Et en plus on peut jouer à deux en même temps.



BURNING FORCE
(Megadrive)
Editeur : Namco

C'est carrément uo Space Harrier avec le même genre de graphisme en 3D. La différence c'est que le héros pilote un scooter volant.

PHELIOS
(Megadrive)
Editeur : Namco

Et encore un shoot'em up à scrolling vertical. Cette fois vous êtes monté sur un cheval volant et armé d'une épée crachant du feu.

SWAMP THING
(Megadrive)
Editeur : Nuvision

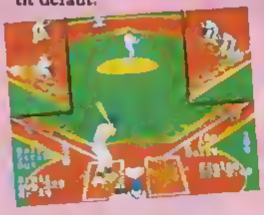
Une galerie d'horreurs. Le héros est un monstre des marais qui affronte l'armada d'hommes/bêtes créés par un savant fou. Le déroulement du jeu rappelle le Altered Beast.

PIT FIGHTER
(Megadrive)
Editeur : Tengen

C'est un jeu de combat adapté de la borne d'arcade du même nom. Comme dans l'original, les lutteurs sont digitalisés, sans doute pour donner plus de réalisme. Malheureusement l'effet est raté et le jeu sans grand intérêt.

STORMLORD
(Megadrive)
Editeur : Razor Soft

Magnifiques graphismes, décors somptueux, Stormlord est un des plus beaux jeux jamais réalisés sur Megadrive. L'action est un peu répétitive à mon goût, mais les princesses sont si jolies qu'on en oublie vite ce petit défaut.



RBI BASEBALL 3
(Megadrive)
Editeur : Tengen

C'est la simulation officielle de la Major League Baseball Player's Association. Une simulation du sport préféré des Ricains. Très réaliste puisque tous les noms et les statistiques des joueurs sont présents.

TECHNOCOP
(Megadrive)
Editeur : Razor Soft

Certainement le jeu le plus violent sur Megadrive. Les scènes où le personnage nettoie les camps ennemis avec son couteau sont impressionnantes. Les séquences de poursuite en voiture sont un peu moins réussies.

MARVEL LAND
(Megadrive)
Editeur : Namco

Très mignon jeu de plateforme, Marvel Land vous réservera de nombreuses surprises tout au long de ces 34 niveaux. Un jeu qui devrait plaire à Wonder.

M1 ABRAMS BATTLE TANK
(Megadrive)
Editeur : Sega

La troisième guerre mondiale vient d'éclater et vous êtes aux commandes de l'arme terrestre la plus puissante du monde : le M1 Abrams. On croyait que la réalisation de simulation de guerre était impossible sur console. M1 Abrams prouve le contraire de façon magistrale.

EN VRAC A FOND LA CAISSE

Désolé kids, mais on n'a pas la place de faire un petit laïus sur tous les jeux qu'on a vu à Chicago ; aussi, je vous propose une liste des autres jeux pour la Megadrive qui se trouvaient sur le Salon :

Electronic Arts présentait Might and Magic, King's Bounty, Blockout, Road Rash, The Immortal, Starflight, Centurion : Defender of Rome, The Faery Tale Adventure et Rings of Power.

Chez Ballistic on pouvait voir : Hard Ball, Star Control et Turrican. Chez Taito : Growl, Saint Sword, Ultimate Qix et Sagaia. Et enfin, chez Tengen : Road Blasters, Paper Boy et la série des Pac Man.

BIENTOT SUR MASTER SYSTEM

Strider, Spiderman, Shadow Dancer, Pat Riley Basketball, Outrun Europa, Super Space Invaders, Super Kick-off, Back to the Future II et III, Terminator, Die Hard II, Flintstones, Duck Tales, Speedball, Prince of Persia, Xenon II, Marble Madness ; tous ces jeux devraient arriver d'ici la fin de l'année.

Nintendo™ Toujours Plus Haut

Le type m'a fait asseoir dans un immense fauteuil. Il a rabattu les deux haut-parleurs de chaque côté de ma tête et a mis le paddle aux huit boutons entre mes mains. « A vous de jouer ! » m'a-t'il dit en souriant. J'ai appuyé sur Start... et, le souffle coupé, sur un écran géant de 4 mètres sur 3, j'ai vu défiler les six premiers jeux de la **Super NES**. Derrière moi, avec ses dizaines de jeux en démonstration et ses clips vidéo vantant sans relâche les mérites de la marque, l'immense stand Nintendo ressemblait à une station de contrôle futuriste.

A l'extérieur de ce complexe, une centaine d'éditeurs, comme aggripés autour du stand central, exposaient leurs nouveaux jeux. Impressionnant ! Une véritable démonstration de force de la part de Nintendo. Le n° 1 mondial des jeux vidéo nous devait bien ça.

LA SUPER NES PRETE A CONQUERIR LE MONDE

Voici en avant-première, la 16 bits Nintendo comme elle apparaîtra, sans doute, en France !

Jamais une console ne s'est fait autant attendre ! Depuis que la console 16 bits de Nintendo est apparue sur le marché japonais, sous le nom de **Super Famicom**, le reste du monde est en feu. Quand serait-elle disponible sous nos latitudes ? Comment serait-elle ?.. Il aura fallu patienter huit mois pour que les premiers éléments de réponse arrivent : c'est au CES de Chicago que Nintendo a dévoilé la version occidentale de la Super Famicom, la Super NES ! Et les Américains ont de quoi se réjouir, puisque la Super NES sera disponible dès septembre aux USA. Et nous autres, pauvres Européens ?... Impossible d'obtenir la moindre date de disponibilité pour notre continent. Nintendo est muet comme une carpe à ce sujet. Certains nous disent : « Fin 92 dans le meilleur des cas », d'autres anticipent cette date avec une hypothétique sortie pour le début de l'année prochaine. Soyons honnête : il est clair que seul Nintendo sait quand elle sortira chez nous... En tout cas, c'est sûr, nous ne l'auront pas pour Noël.

T'AS LE LOOK, COCO !

Enfin, pour mieux vous faire patienter, voici la première photo de la Super NES. Comme vous le voyez, le design a complètement changé (sauf les paddles qui restent les mêmes). Mais les caractéristiques techniques demeurent identiques à celles de la Super Famicom. Attention ! les cartouches de la Super NES ne fonctionnent pas sur la Super Famicom, et réciproquement ! Comme aux Etats-Unis Nintendo n'autorise la sortie que des meilleurs jeux, voici la première liste pour septembre

NINTENDO EN CHIFFRES

22 millions de NES vendues aux USA (1 million en France).
170 millions de jeux pour NES ont été vendus aux USA.
30 % des foyers américains possèdent une NES.
200 jeux, au moins, disponibles pour la NES aux USA
62 sociétés développent des jeux pour la NES.
5 millions de Game Boy ont été vendues aux USA (40 000 environ en France).
15 millions de jeux pour Game Boy vendus aux USA.
400 jeux environ disponibles pour la Game Boy aux USA.
100 sociétés, au moins, développent des jeux Game Boy.
2 millions, c'est le nombre de Super NES que Nintendo espère vendre entre septembre et décembre 1991 aux USA.
18 jeux Super NES y seront disponibles dès la fin 91.

12 GAMES FOR THE SUPER NES

SUPER MARIO WORLD (MARIO BROS 4)
(Super NES)
Editeur : Nintendo
C'est le meilleur jeu de plate-forme du monde Plus de 96 niveaux et une jouabilité maximum

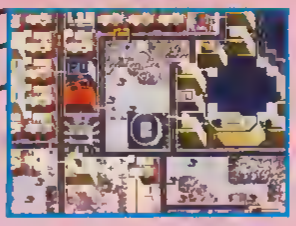
F-ZERO
(Super NES)
Editeur : Nintendo
Une course d'aéroglisseurs du futur ! Plus rapide que l'éclair, plus fluide que de l'huile de vidange et plus jouable qu'aucun autre du genre...

PILOTWINGS
(Super NES)
Editeur : Nintendo
Une simulation de divers engins volants... Le sol, le ciel : tout tourne autour de vous et « zoom » à tout va. Folie totale !

ZELDA III (Super NES)
Editeur : Nintendo
Ça y est, c'est officiel, le 3e épisode de Zelda sera sur Super NES ! Il ressemble au premier, avec des graphismes démoniaques.

QUE D

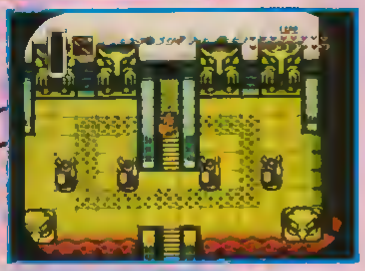
SUPER PLAY ACTION FOOTBALL



SIM CITY

F ZERO

PILOT WINGS



ZELDA 3

SUPER MARIO WORLD

CASTLE-VANIA IV

SIM CITY (Super NES)
Editeur : Nintendo
Tout droit adapté de la version ordinateur par le concepteur de Mario, ce jeu vous met dans la peau d'un maire d'une ville... Prévoir des nuit blanches !

SUPER PLAY ACTION FOOTBALL (Super NES)
Editeur : Nintendo
La simulation de football US la plus jouable que l'on ait jamais vue.

SUPER R-TYPE (Super NES)
Editeur : Irem
Le plus beau des shoot-them up, sur la plus belle des consoles... Rencontre fatale !

SUPER GHOULS'N GHOSTS (Super NES)
Editeur : Capcom
La suite de cette fabuleuse saga. Graphismes et jouabilité à frémir de plaisir

FINAL FIGHT (Super NES)
Editeur : Capcom
Strictement identique à l'arcade (bien que l'on ne puisse pas jouer à deux).

ACTRAISERS (Super NES)
Editeur : Enix
Mélange de Populous, de Sim City et d'un beat'em up. Radical !

JELLY BEAN (Super NES)
Editeur : Sony
Programmé par Sony ! Vous dirigez une petite goutte de gélatine. Mignon.

CASTLEVANIA IV (Super NES)
Editeur : Konami
On finit en beauté avec la quatrième aventure de Simon (la 3e existe sur NES aux USA).

Infernal ! il y avait suffisamment de nouveaux produits sur NES, à Chicago, pour remplir à eux seuls un *Player One* entier. Il devait y avoir pas loin de deux cent nouveaux jeux présentés.

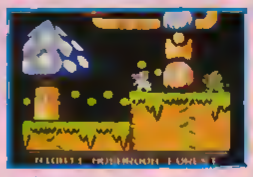
Malheureusement, toutes ces nouvelles cartouches ne sortiront pas en France. Seules les meilleures seront retenues. En attendant de connaître le choix de Nintendo France, *Player One* vous propose sa propre sélection.

YO ! NOID (NES)
Editeur : Capcom
Encore des bouffeurs de pizzas à l'honneur ! Après les tortues, c'est au tour de deux héros masqués et armés de Yo-Yo d'arriver sur NES. Le jeu, d'ailleurs, n'est pas sans rappeler les exploits des tortues avec, en plus, des séquences hilarantes. Un futur hit.

LITTLE NEMO (NES)
Editeur : Capcom
Des graphiques et des sons comme on n'en a encore jamais vus sur NES. Little Nemo est un jeu de plate-forme doté d'une réalisation à faire rougir de jalousie Super Mario.

THE LITTLE MAIRMAID (NES)
Editeur : Capcom
C'est l'adaptation du dessin animé de Walt Disney (*La petite Sirène*). Très mignon, idéal pour les tout petits.

MEGAMAN 3 (NES)
Editeur : Capcom
Le retour d'un des héros les plus populaires sur la NES. Megaman reprend du service pour affronter 8 nouveaux robots tout au long de 21 niveaux. Cette troisième version des aventures de Megaman ne vous décevra pas.


Little Nemo

Megaman 3

E JEUX NES

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU (NES)

Editeur : Hudson Soft

Jackie Chan est un acteur de cinéma spécialisé dans les films de kung fu, un peu comme Bruce Lee. Sur NES, tout au long de 5 niveaux, il devra utiliser tous les coups du karaté et venir à bout de ses ennemis. Très beau et superbement réalisé Jackie Chan est un must sur la NES.

ULTIMA EXODUS (NES)

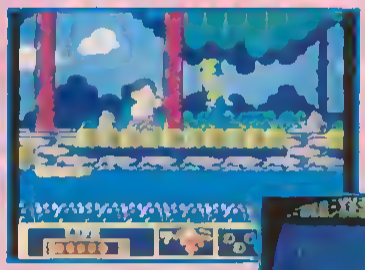
Editeur : Fci

Les jeux de rôles ne sont pas nombreux sur NES. Ultima vient renforcer ce genre avec brio. Vous contrôlez une équipe de quatre personnages aux caractéristiques différentes qui doivent traverser un pays où règnent les forces du mal. Le jeu est rythmé par des scènes de combat et d'exploration ; idéal pour s'initier au jeu de rôles.

ATOMIK PUNK (NES)

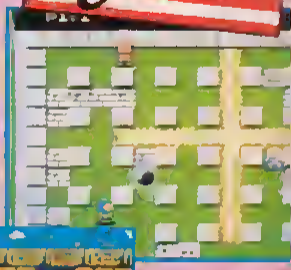
Editeur : Hudson Soft

Déjà paru sur Nec (comme Jackie Chan, d'ailleurs) sous le nom de Bomber Man, Atomik Punk est un jeu d'action et de réflexion absolument démoniaque. Vous contrôlez un petit personnage qui peut déposer des bombes à retardement à l'intérieur d'un labyrinthe. Le but du jeu est de détruire, grâce aux explosions de ces bombes, votre adversaire. Là où le jeu prend toute sa saveur, c'est lorsque vous jouez à plusieurs (4 au maximum en même temps). Fabuleux !



1

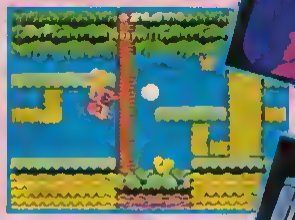
2



4

5

7



6

9

NINJA GAIDEN II et III (NES)

Editeur : Tecmo

Inconnue en France, la série de jeux Ninja Gaiden est très populaire aux States. C'est un peu l'équivalent de Shinobi sur Master System, avec en plus un côté stratégique.

DOUBLE DRAGON III (NES)

Editeur : Acclaim

Sans surprise, ce nouvel épisode des aventures des deux frères Lee est digne de ses prédécesseurs.

TROG (NES)

Editeur : Acclaim

C'est l'adaptation de la borne d'arcade dont vous parlait Wonder dans le n° 5. Cette version moderne de Pac Man, dont les héros sont des petits dinosaures, renouvelle complètement le genre grâce à une série de gags hilarants.

ADVENTURE ISLAND I et II (NES)

Editeur : Hudson Soft

Eocore deux très beaux jeux d'Hudson Soft. La série des Adventure Island reprend le système de jeu de Wonder Boy sur Master. Ils en gardent toutes les qualités, avec quelques innovations supplémentaires très réussies.

TEENAGE MUTANT NINJA TUPTLES II (NES)

Editeur : Konami

Le 2e épisode des Tortues est l'adaptation de la borne d'arcade. La version NES a fait un véritable malheur aux USA et s'est vendue comme des petits pains. TMNT 2 est vraiment un jeu fabuleux ! En attendant son arrivée en France, vous pouvez vous entraîner sur Game Boy, le jeu devrait sortir dans le courant de l'été.

CONTRA FORCE (NES)

Editeur : Konami

C'est la suite de Contra (Probotector en France). Toujours aussi rapide beau et agréable à jouer, Contra Force ne déçoit pas.

ROBOCOP 2 (NES)

Editeur : Data East

Rien à redire sur cette deuxième aventure du flic en acier chromé. Vous retrouverez tous les ingrédients qui ont fait le succès de la première version.

1 - Jackie Chan
2 - Ultima Exodus
3 - Atomik Punk
4 - Ninja Gaiden II et III
5 - Double Dragon II
6 - Trog
7 - Advendure Island I et II
8 - Ninja Turtles II
9 - Robocoop 2

LE N°1 DES JEUX POUR GAMEBOY
OFFRE UNE GAMEBOY
PAR SEMAINE SUR

3615 *PLAYER ONE*

AU MEILLEUR
CHASSEUR
DE WUMPUS !

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

ET LA GAME BOY ?

Gros succès pour la Game Boy où le nombre de jeux est encore plus hallucinant que sur NES. Comme Nintendo France est encore plus en retard sur la portable que sur la NES, je vous fais juste une petite sélection de quelques titres.

MICKEY DANGEROUS CHASE

(Game Boy)
Editeur : Capcom

Pour sa première apparition sur Game Boy, Mickey fait très fort. Cette version est assez proche de celle sur Game Gear et s'adresse aux plus petits.

FACEBALL 2000

(Game Boy)
Editeur : Bullet Proof Software

Cette sorte de Pac Man en 3D qui peut se jouer à quatre est complètement hallucinant. La jubilation qu'il procure est proche de celle de Tétris. Pas très beau graphiquement mais tellement accrocheur, Faceball 2000 est destiné à devenir un grand hit.

DUCK TALES

(Game Boy)
Editeur Capcom

C'est mon jeu préféré sur Game Boy avec Gargoyle's Quest. Le jeu reprend les mêmes éléments que sur la NES, mais la jouabilité et le plaisir ont encore été améliorés

WWF SUPER STARS

(Game Boy)
Editeur : Acclaim

Le catch est un sport populaire aux States et son héros s'appelle Hulk Hogan. Cette simulation sur Game Boy est parfaitement réussie, d'autant plus qu'elle permet de jouer à deux en même temps.

WHO FRAME ROGER RABBIT (Game Boy)

Editeur : Capcom

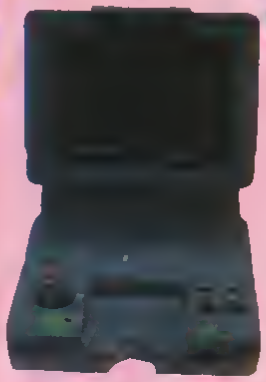
Adapté du film du même nom. Vous incarnez Roger dont la femme, la splendide Jessica, s'est faite enlever. Tout au long des 6 niveaux de ce jeu, vous partez à la poursuite du juge Doom, l'infâme kidnapper. La réalisation parfaite de ce jeu le positionne en tête des meilleurs jeux sur Game Boy.

NEC

Pas vraiment de nouveaux jeux importants sur Nec au CES de Chicago. Les Ricains sont plutôt en retard par rapport a nous sur cette machine qui s'est quand même vendue à 400 000 exemplaires aux States. Par contre, en direct du Japon, nous avons pu avoir des informations très intéressantes

à propos d'un nouveau lecteur de CD-Rom pour la Coregrafx : le Super CD-Rom 2.

Autre nouveauté, il semblerait que Nec veuille commercialiser une Coregrafx portable avec un écran LCD incorporé qui pourrait se brancher sur un téléviseur. Cette console servirait à la fois de portable et de console de salon. Enfin, nous avons aussi eu des informations sur une nouvelle machine Nec incluaot le CD-Rom 2 et une Coregrafx dans un même ensemble : la PC Eogioe Dno. Oo vous passe une photo de chacun de ces produits, vous en saurez plus dans le prochain numéro de *Player One*.



SNK

La Neo Geo continue son petit bonhomme de chemin aux Etats-Unis. Vendue à 30 000 exemplaires elle ne cherche pas à concurrencer les autres machines, mais veut se positionner comme une console de luxe, réservée à un public restreint. Keot Russel, directeur du marketting nous a confié :

« Les utilisateurs de Neo Geo oot entre 25 et 35 ans. Ce soot des adultes qui o'ont plus envie de jouer à des jeux comme Super Mario. Ils veulent de l'action, de la violence et, pourquoi pas, du sexe ; c'est aussi ce que nous pouvons leur offrir avec la Neo Geo. D'ailleurs, pour sensibiliser ce type de public à notre console, nous o'hésitons pas à passer de la publicité dans *Playboy*. » Par ailleurs, Kent Russel nous a confirmé qu'aucun projet de CD-Rom n'était prévu pour la Neo Geo, contrairement à ce qu'avait prétendu un magazine français le mois dernier.

Parmi les nouveaux jeux intéressants chez Neo Geo, nous avons relevé Blue's Journey, un jeu de plate-forme à la Super Mario doté de graphismes fabuleux. C'est certainement l'un des meilleurs de la Neo Geo. ASO II vaut également le détour : c'est un shoot'em up à scrolling vertical, avec de super zoom et une très bonne animation. Kiog of the Monsters, lui, est un jeu de catch entre Bioman et des monstres géants. Les combats se déroulent dans une ville qui est peu à peu détruite par les deux combattants. Amusant..

ATARI : ADIEU PANTHERE, BONJOUR JAGUAR !

Atari abandonne la Panthere, cette fameuse console 32 bits dont nous vous disions qu'elle ne verrait peut-être jamais le jour. Les raisons données par Atari pour justifier cette decision sont d'ordre technique. Les techniciens n'auraient pas réussi à mettre au point cette console .. Dans le même temps, un communique officiel annonçait qu'Atari prépare la conception d'une autre console : la Jaguar. La bête disposerait d'un processeur 68 000 cadencé à 16 MHz et serait conçue pour accepter un CD-Rom. A suivre...

RENDEZ-VOUS L'ANNEE PROCHAINE

Ce 18e CES a marqué une nouvelle fois la dominatioo de Nintendo sur tous ces autres concurrents. On ne voit guère que Sega, avec la Megadrive, pour venir concurrencer la marque de Mario. La 16 bits de Sega a, en effet, une belle carte à jouer : moins chère et déjà positionnée sur le marché depuis deux ans, elle peut contrecarrer les plans de Nintendo... La réponse en janvier 92. L'autre point fort de ce CES fut l'avènement des CD-Rom qui paraissent bien être la solution d'avenir pour les consoles de jeux.. En attendant le CDI !

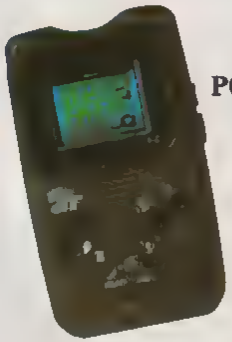
PC Engine
CORE GRAFX
PUISSANCE 5

CORE
GRAFX
PUISSANCE 5

1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUX DE LA CORE GRAFX



PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs*

SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*

CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs*

*Prix publics généralement conseillés

SODIPENG

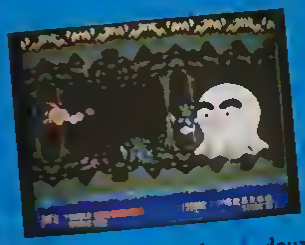
-BP 2- 56200 LA GACILLY
Revendeurs:

HOT LINE
(16)99.08.95.72
Pour connaitre toute

TRUCS en VRAC

Salut à tous les tricheurs de la planète Terre. Eh oui, j'ai déjà reçu des trucs venant des DOM-TOM, voire même de pays étrangers ! Comme quoi « Playeur Ouane » se mondialise. A part ça, je n'ai qu'une chose à vous demander : par pitié, si vous voulez voir votre nom bien orthographié dans cette rubrique géniale (qui d'ailleurs n'existerait pas sans vous !), écrivez votre nom en MAJUSCULE, s'il vous plaît ! Ça m'aidera grandement... Maintenant, place au grand show de la triche.

Igor TRICKOVSKI ne fait pas que de la couture lorsqu'il est aux sports d'hiver ! Il cherche aussi des Trucs sur sa Nec pour nous les communiquer. Qu'il soit bénit jusqu'à la 42e génération.



NEC

RABIO LEPUS SPECIAL (non vérifié)

Tout en maintenant Select appuyé, faites quatre fois 1 trois fois 2, deux fois 1, une fois 2 pendant la page de présentation. Vous aurez alors 4 « shields » au lieu de 3. Par contre, si vous faites une fois 1, deux fois 2, trois fois 3 et quatre fois 4, vous aurez droit à 6 credits au lieu de 3. De plus, pour jouer en mode « expert », toujours en maintenant Select appuyé, faites deux fois 1 et deux fois 2.

DES INFOS SUR TOUTES LES CONSOLES... 36 15 CODE PLAYER ONE.

DES TRUCS... DES ASTUCES... 36 15 CODE PLAYER ONE.

Comme ne l'indique pas son nom, Stephane PETTINOTTI n'est pas petit, mais grand pour les bidouilles. En effet, il a assuré comme une bête sur sa Nec. Jugez plutôt :

NEC

PSYCHO CHASER (non vérifié)

Ce truc ne sert pas vraiment à grand-chose mais il est très marrant. Faites 35 fois de suite « reset », puis appuyez sur les boutons 1, 2, Run et Select en même temps. A votre grande surprise, devant vos yeux émerveillés, votre écran se séparera en quatre parties.

NEC

F1 TRIPLE BATTLE (non vérifié)

Pour les « ceusses » qui n'ont pas eu la chance de voir la fin de ce jeu, sélectionnez le mode « password », allez en bas à gauche, puis tapez MASUDAMASAMOTO et hop ! la fin du jeu vous sera révélée.

Je ne sais pas si M. DURON H. (Hervé, Henry, Hugues ?...) a un esprit carré. En tout cas, ça ne l'empêche pas de nous envoyer les trucs qu'il a trouvés sur sa Nec. Qu'il en soit remercié.

NEC

BARUMBA (non vérifié)

Pour continuer la partie indéfiniment. Pressez en même temps Haut et Run, la carte du début de niveau apparaîtra.

NEC

DIE HARO (non vérifié)

Solution du 3e stage pour sortir du

labyrinthe. Si l'écran est marron c'est que vous êtes égaré. Si vous passez d'un écran marron à un écran bleu, c'est que vous êtes revenu au début du niveau. Prenez la porte gauche au début et ensuite la première porte du scroll horizontal. Puis allez tout droit dans le scroll vertical. Prenez la première porte du scroll horizontal et allez tout droit dans le scroll vertical. Enfin, dans le scroll horizontal, prenez la dernière porte. Vous voilà sauvé !

NEC

BOMBERMAN

Un mega password pour terminer, celui du dernier niveau : ROFKIHNN.

TOUS L... EN... SUR 3... PLA...

LE PER... TOUS... 36 15... PLAYER...

TRUCS en VRAC

S TRUCS
RACS
1S CODE
ER ONE

Cela faisait longtemps que je ne vous avais pas sorti un petit truc de mon propre cru. En voilà un que je gardais derrière les fagots. C'est le truc spécial WONDER FRA du mois.

NEC

PARASOL STARS

Attentioo les yeux ! Je vous avais déjà signalé dans le n° 9 comment obtenir les portes secrètes Maintenant, je vais vous dire à quoi elles servent. C'est simple : si, au dernier monde, vous arrivez à ouvrir la porte secrète en collectionnant les trois étoiles (et seulement les trois étoiles), vous aurez le bonheur, la joie et l'avantage d'aller plus loin que la fin du jeu (d'ailleurs, on appelle ça « une fausse fin »). Vous découvrirez deux mondes supplémentaires, soit 8 tableaux en plus Et attention ! le nouveau générique, à la fin de ces deux mondes, est proprement fabuleux. Foi de veau, euh.. de Wonder !

Je ne sais pas si Frédéric JAMBART dessine les jambes avec art, mais en tout cas, c'est avec art qu'il nous trouve des trucs !

GAME BOY

GARGOYLE'S QUEST

Ces codes vous mèneront à chaque village avec le nombre maximum de vie (9).

Village n° 1 : MAT5-LHDB ; BTVG-5PDX.
Village n° 2 : 9H6Z-TESP.
Village n° 3 : CNKI-ZTIX ; TPIL-MZGV.
Village n° 4 : IHAX-TJZC.
Village n° 5 : 8ISZ-EM7G ; NXAQ-TRZO.
Village n° 6 : D579-6TV ; C95Z-7YW8.

SOS... PA... BAL... 36 15 CODE PLAYER ONE.

Comme c est une fille, je serai galant et ne ferai aucun jeu de mot sur son nom, oa ! Et c'est avec plaisir que nous publions le truc d'Isabelle BADREAU.

GAME BOY

WIZARD & WARRIORS X

Si, au début du premier niveau, vous allez vers la gauche et que vous sautez par dessus les morceaux de pont, vous pourrez découvrir une vie et une cle Svmpa, non ?

UIDE
LANENT DE
LES JEUX...
ODE
NE.

Avant de fabriquer des vitres, il fabriquait déjà des vitres ! C'est pour ça qu'il s'appelle Matthieu REVERIER. Heureusement, il sait aussi jouer sur sa Game Boy

GAME BOY

TETRIS

Vous pensiez que ce jeu n'avait pas de fin. Que nenni ! Pressez B type level 9 et height 5, puis faites Start, Select, Start, Start, Select, Select, Select et vous arriverez à la fin. Pedro et Matt Murdock en sont déjà hallucinés

Vu la liste des trucs qu'il a envoye, on peut dire que Jean-Baptist LEFOURNIER n'a pas chômé sur sa NES ! Mais ne cherchez pas le jeu de mot v'en a pas Désole Jean-Baptiste !

NES

CASTLEVAVIA

Voici les armes appropriées pour chacun des ennemis de fin. Niveau 1 (chauve-souris géante) : hache + double tir ; niveau 2 (Gorgone) montre, cocktail ou boomerang ; niveau 3 (momies) : fouet ; niveau 4 (Frankenstein et Igor) coktail + triple tir , niveau 5 (mort) : boomerang + triple tir ; niveau 6 (le comte) , fouet , monstre final , fouet + cocktail.

NES

MEGAMAN 2

Un code vous emmene au monde du Docteur Willy avec les huit pouvoirs, les quatre éléments et quatre points d'énergie : A5 B2 B4 C1 C3 C5 D4 D5 E2.

IGGY, CREVETTE, SAM ET LES AUTRES... RETROUVEZ LES SUR 36 15 CODE PLAYER ONE.

DES JEUX .. DES QUIZZ... 36 15 CODE PLAYER ONE.

TRUCS en VRAC

DES INFOS SUR TOUTES LES CONSOLES... 36 15 CODE PLAYER ONE.

Je ne sais pas si **Julien PLUMET** passe son temps à jouer, mais apparemment, il a « plume » beaucoup de jeux pour nous envoyer ses trucs

NES
RAD RACER
Pendant l'écran de démonstration, appuyez sur B pour choisir le niveau, puis faites la diagonale haut/droite et Start simultanement. Si vous appuyez deux fois sur B, vous irez au 3e stage, 3 fois sur B au 4e, etc

Malgré son nom Steven GUENNEC joue sur NES, ce qui est une raison supplémentaire d'être gai. D'ailleurs, il nous a joyeusement fait parvenir ses Trucs

NES
GRADIUS
Voila un code donnant tout l'armement faites Pause puis en maintenant le bouton, Haut Haut Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche Droite, B, A et relâchez enfin Pause

ESMILAIRE Patrice ou bien est-ce quelqu'un d'autre qui nous a envoyé cette lettre ? Moi, je pense que c'est bien lui et qu'il a droit à toutes mes ficelles de caleçon. Euh, non ! A toutes mes félicitations, bien sûr...

NES
METROID
Si vous faites une pause et que vous appuyez simultanément sur Haut et A de la deuxième manette, le code de votre partie s'affichera.

NES
TRACK AND FIELD II
Tout le monde n'a pas la force et le courage de terminer ce jeu. Alors pourquoi ne pas essayer ce code pour l'équipe française au 8e jour : G!5RXMPG1 (le ! est en fait une flèche vers le bas).

TOUS LES TRUCS EN VRACS SUR 36 15 CODE PLAYER ONE

NES
GOONIES II
Pour ceux qui n'ont pas la patience de tout trouver, qu'ils entrent ce code et ils verront peut-être la fin : Q"?!'Q486"O?O (le ! est encore une flèche vers le bas)

Christophe DUFOUR n'a pas eu besoin d'une séance de micro-ondes pour trouver ses trucs pour Super Mario 2. A ce niveau on peut même dire qu'il était au four et au moulin.

NES
SUPER MARIO BROS 2 X
Au niveau 3.1, lorsque vous êtes sur le tapis, montez sans arrêt pour atteindre la liane. Une fois en haut, allez vers la gauche. Vous trouverez une porte. Entrez et cassez le mur au fond du couloir à l'aide d'une bombe. Avec le super saut, prenez le couloir du haut et vous arriverez directement au dragon.

TRUCS en VRAC

IGGY, CREVETTE, SAM ET LES AUTRES... RETROUVEZ-LES SUR 36 15 CODE PLAYER ONE.

DES JEUX... DES QUIZZ... 36 15 CODE PLAYER ONE.

Moi, je trouve que François JACOB a un super prénom (normal, c'est aussi le mien !). Serait-ce le frère de Rabby (non, j'ai pas dit Robby)? Là est la question... En tout cas, il a trouvé un hyper méga code pour Faxanadu. Qu'il en soit remercié.

NES

FAXANADU

Ce code vous permet d'avoir la Dragon Slayer, l'armure de combat, le casque de bataille, la lance, la bague des Elfes, la bague de rubis, la bague des Nains, l'anneau du démon, la bague magique, le pendentif et l'onyx noir (pas mal l'équipement, non ?) : sYbfcn?,IhMZjMFg.

Arach et son frère Fiavoch DERAMBAKHSH (dur à prononcer !) se sont décarcasses pour nous envoyer ce truc :

NES

MEGAMAN

Si vous voulez battre l'infâme Dr Willy sans vous fatiguer, il suffit de faire ce qui suit: dans le 1er round, tirez sur Monoi (le gardien du Dr), puis appuyez sur Select plusieurs fois, jusqu'à ce qu'il soit détruit , dans le 2e round, détruisez le vaisseau du Dr avec le feu et, pour finir, tirez directement sur Willy avec l'électricité.

LE GUIDE PERMANENT DE TOUS LES JEUX... 36 15 CODE PLAYER ONE

Qui a dit qu'Anthony MORNIER était morne ? Pas moi ! A la lecture de sa sympathique lettre, je me suis aperçu qu'il était plein de joie et d'entrain... Toujours est-il que voici ses fabuleux trucs :

NES

FAXANADU

Un méga password (plus de 1 000 ennemis tués pour en arriver là) : pour commencer au 3e village avec la cotte de mailles cloutée, l'épée longue, le bouclier magique, la magie de la mort, la potion rouge, la clé J et les bottes ailées, il suffit d'entrer 74JYAAskCFMWkDvM.

NES

MEGAMAN 2

Quelques passwords très utiles ! Flashman : A1C3C5C4D3D5E1E3E4 ; Heatman : A1B4C1C5D1D3D5E1E3 ; Metalmao : A1B2B4C1C5D1D3E1E3 ; Woodmao : A1B5C3C4D5E1E2E3E4 ; Quickman : A1C1C3C4C5D3D5E1E3 ; Crashman : A1C3C4D3D5E1E2E3E4 ; Dr Willy : A2B1B3B5C2D1D2D4E4.

Alan HAEX adore les dessins animés. Pour preuve, il a pris comme pseudo « Le Snarf », le compagnon snarfeur des Cosmocats. En plus, quand il snarfe sur sa NES, il trouve plein de trucs qu'il s'est empressé de nous snarfer !

NES

ADVENTURE OF LOLO

Vous voulez parvenir au dernier tableau de ce jeu : il suffit de snarfer : GCVT.

NES

BUBBLE BOBBLE

Quelques codes bien snarf. Niveau 16 : AAAAB , niveau 29 : CAJFI et EECFG.

C'est notre pote à tous et il s'appelle Jérôme COPIN, c'est dire .. Il nous apporte sur un plateau la finale de World Cup.

NES

WORLD CUP

Si vous n'avez jamais pu aller en finale, c'est le moment ou jamais de taper le code « 12801 ». Vous pourrez choisir l'équipe après avoir appuyé sur Start

TRUCS en VRAC

Sofian NOUIRA ne « nouira » à personne... Au contraire, il a l'immense gentillesse de nous envoyer ses connaissances approfondies de Megaman.

NES
MEGAMAN
Voilà les armes à utiliser contre chaque adversaire. Cutman : utilisez Gutman ; Gutman : Bombman , Iceman : Electman ; Bombman : Fireman ; Fireman : Iceman ; Electman : Cutman ; robot jaune de Willy : Electman ; soucoupe : Fireman ; Willy : Electman. De plus, voici l'ordre conseillé pour affronter vos ennemis . Bombman, Gutman, Cutman, Electman, Iceman, Fireman, Willy.

Yannick DESSTEINHAUER a complètement flashé sur Gremlins 2. Il a d'ailleurs tellement flashé qu'il nous éclaire en nous envoyant les codes des différents niveaux.

NES
GREMLINS 2
Voici les codes. Stage 1-1 GBGK ; stage 1-2 : BVKF ; stage 2-1 : DXNH ; stage 2-2 : CGMW , stage 3-1 : NJTD , stage 3-2 : ZFPJ ; stage 4-1 · SHMC , stage 4-2 : VLBB et stage 5-1 : NXRD.

DES INFOS SUR TOUTES LES CONSOLES.. 36 15 CODE PLAYER ONE.

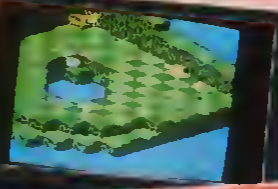
Il a une NES et il nous envoie ses trucs sur ses jeux préférés. Il a donc mérité d'avoir son nom dans cette page et il s'appelle Stéphane LAFOND...

NES
BATMAN
Pour passer le 4e niveau, allez sur la rampe du milieu. Tapez du poing sur le 1er carré jusqu'à ce qu'il explose. Descendez dans le coin à droite et sevez-vous du boomerang pour abattre le dernier carré.

Pierre-Marie PETIT est loin d'être un petit joueur . il nous a envoyé une superbe lettre, avec un maximum de trucs de son cru

NES
WIZARDS & WARRIORS
Lorsque vous vous trouvez dans la 2e scène de forêt, immediatement après les grottes rouges, allez sur le côté gauche. Ensuite, sautez plusieurs fois en donnant des coups vers le haut Kuros disparaîtra à gauche et réapparaîtra à droite, mais vous serez beaucoup plus loin dans le jeu

NES
IKARI WARRIORS
Autre chose. Si vous jouez à deux, quand vous atteignez un char d'assaut qui clignote, montez tous les deux à bord et appuyez sur les boutons A de chaque commande. Vous disposerez de 2 chars. A la fin, lorsque Paul et Virginie (euh, Vince) arrivent sur la plate-forme de l'hélicoptère, appuyez sur les boutons A et B en même temps et vous aurez la possibilité d'avoir 2 hélicos



IGGY, CREVETTE, SAM ET LES AUTRES.. RETROUVEZ-LES SUR 36 15 CODE PLAYER ONE.

DES JEUX... DES QUIZZ... 36 15 CODE PLAYER ONE.

Attention, Laurent MUR ! C'est bien gentil de faire le mur pour nous apporter tes trucs, mais tu risques de te faire prendre un de ces jours...

NES
SNAKE RATTLE'N'ROLL
Au tout début du jeu, sautez sur la première pierre isolée à la surface de l'eau. Ensuite, sautez sur place, tout en envoyant des coups de langue Et hop ! Bonjour le niveau 3 !

NES
BATMAN
Pour tuer le Joker, au début du combat, sautez par dessus les balles. Au bout d'un moment, il courra vers vous. Restez alors à un cm de lui et massacrez-le à coup de « batarang ». Positionné ainsi, il lui sera impossible de vous tirer dessus puisque son pistolet est placé au-dessus de votre tête.

TRUCS en VRAC

Guillaume PRIVAT a eu raison de ne pas se priver de nous apporter ses trucs sur NES...

NES
SOLOMON'S KEY
Au niveau 3, créez un bloc dans l'angle supérieur droit et détruisez-le. Vous trouverez une vie supplémentaire.

SOS... PA... BAL... 36 15 CODE PLAYER ONE

Brice et Sacha CHAMBAT préparent un grand chambardement. Ils commencent par nous envoyer leurs trucs utiles.

NES
RAD RACER
Pour arriver directement à la fin du jeu, appuyez 64 fois sur B. Maintenez la diagonale haut/droite enfoncée et appuyez en même temps sur Start.

Laurent DANIEL a lui aussi de la chance! Comme il porte le même nom de famille que moi, je ne ferai aucun jeu de mots (ND Crevette : espèce de faux jeton, Wonder !). Oui, et alors...

NES
SNAKE RATTLE'N'ROLL
En traversant le 1er stage le plus vite possible, jusqu'à la fin, on peut prendre une fusée qui mène directement au stage 8.

Mathieu DOCO a besoin de se faire aider par son pote Gwendal LE BOT (c'est pas le pied pour lui !) pour arriver à la fin des jeux. C'est pas grave . moi j'ai besoin de me faire aider par Crevette pour apprendre à lire...

NES
RYGAR
Il paraît qu'il y a un passage secret pour arriver à la fin de cette grande quête « nintendoienne ». Il faut d'abord aller à Lapis et y rencontrer le dernier monstre Puis, en vous mettant à côté de la porte, faites-vous toucher par ce monstre. Cela vous transportera hors de la salle et vous irez directement à la fin du jeu. Hallucinant, non ?

Je n'ai pas compris pourquoi, mais Ludovic ROUCHOU se fait appeler Tetew par ses copains Peut-être qu'il est roux et qu'il aime les choux ! Mais ça n'a aucun rapport Cela ne l'a pas empêché de nous envoyer ses trucs pour la Master.

MASTER SYSTEM
WONDER BOY III
Si vous aimez l'argent, allez au château détruit et suivez votre chemin comme si vous alliez tuer MEKA. A la place du Dragon, vous aurez 39 sacs d'or et un gros coeur. D'autre part, lorsque vous entrez par la porte menant au dragon samourai, ne bougez plus Vous serez alors téléporté à un endroit où se trouve une porte sur la gauche, entourée de carrés noirs et blancs. Ne bougez toujours pas et rentrez dans le mur comme s'il n'y en avait pas : vous aurez une surprise . Encore plus fort ! Pour être invincible prenez l'armure d'Hades, et pour marcher dans la lave prenez celle du dragon.

TRUCS en VRAC

TRUCS EN VRAC

Ah voilà ! On l'a retrouvé, le bonhomme de Grégory ! Voici un autre tricheur fou répondant au doux nom d'Alexandre BONHOMME qui vient éclaircir notre lanterne sur plusieurs jeux Master

MASTER SYSTEM
CHOPLIFTER
Un truc bien utile lorque vous mourrez, appuyez sur les boutons très rapidement, vous sauverez les otages.

MASTER SYSTEM
TENNIS ACE
Voici un super code pour finir entierement le grand chelem .
HPUCIPAXJRITYZRU

MASTER SYSTEM
GALAXY FORCE
Un petit truc pour que le jeu soit un peu plus simple Faites les planètes dans l'ordre suivant . Verte, Blanche, Bleue, Rouge

MASTER SYSTEM
BASKET BALL NIGHTMARE
Pour marquer 3 points à tous les coups et finir le jeu, il suffit de tirer en haut à droite Ca ne rate jamais !

MASTER SYSTEM
GHOST HOUSE
Pour immobiliser tous les ennemis et vampires, il faut sauter sur les lampes de plafond

MASTER SYSTEM
RC GRAND PRIX
Voilà ce qu'il faut acheter pour avoir une chance d'arriver en finale. Pendant les 2 premières courses, essayez de terminer 1er . 3e course, achetez des suspensions jaunes à 180 , 4e course, les roues bleues 5e course, le moteur vert; 6e course, la batterie bleue ; 7e course, rien ; 8e course, la batterie jaune 9e course, rien , 10e course, le moteur jaune..

Je ne sais pas où il est parti, mais ça fait quand même pas mal de temps que Grégory CHEMIN poursuit son petit bonhomme... Du moment que ça ne l'empêche pas de nous envoyer ses trucs, je ne dirai rien !

MASTER SYSTEM
R-TYPE
Il existe un niveau spécial au 4e level. Lorsque vous arrivez au mur de cellule qui occupe l'écran, amenez le vaisseau en haut, placez-le entre deux colonnes et montez... Et hop ! Vous voici au niveau surprise.

Martial BARTEL aime bien les jeux de guerre. Normal quand on s'appelle Martial !

MASTER SYSTEM
ACTION FIGHTER
Si, à la présentation, vous entrez DOKI PEN à la place de votre nom, vous démarrerez le jeu avec A, B, C et D, ainsi que les tirs speciaux.

LE GUIDE PERMANENT DE TOUS LES JEUX... 36 15 CODE PLAYER ONE.

Désolé, mais je n'ai pas réussi à trouver quelque chose à dire de drôle sur le nom de Patrick SCHMERBER Mais pour me racheter, je passe tes bons trucs

MASTER SYSTEM
ALTERED BEAST
Des trucs pour obtenir le mode « continue » Au 1er game over Haut + les deux boutons a la fois , au 2e Gauche + les deux boutons , au 3e Bas + les deux boutons, au 4e Droite + les deux boutons.

Je ne sais pas combien il y en a dans le Bottin mais toujours est-il que Jonathan PETIT est le second du nom à figurer dans les Trucs en Vrac de ce mois-ci. Et en plus, son truc est génial !

MEGADRIVE
SHADOW DANCER
Si vous n'arrivez pas à tuer tous les ninjas dans les « bonus stage », eh bien, laissez-les donc passer sans les tuer. En effet, si vous n'en tuez aucun, vous aurez droit à une vie gratuite.

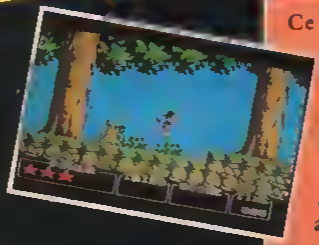
TRUCS en VRAC

Je ne sais pas si Eric VIAL le sait, mais son nom veut dire fiole en anglais, un pot quoi ! Et du pot, je ne pense pas qu'il en ait eu besoin pour obtenir ses giga trucs.

MATER SYSTEM
ALEX KIDD IN HIGH-TECH WORLD
Dans la première forêt, il y a 3 mages jaunes. Un dans le premier bois, le deuxième dans la rivière et le troisième au-dessus de la flèche avant le village Il faut leur tirer dessus et un porte-monnaie apparaît ..

Charles se nomme le Lynxomaniaque et il nous apporte une petite rectification sur le truc de Benjamin CARON paru dans le n° 4 (avant que les trucs ne soient vérifiés de main de maître par Crevette).

LYNX
BLUE LIGHTNING
Le code de la mission 8 est bien FLEA et non pas LIFE, comme cela avait été malencontreusement écrit. En revanche, FLEA est celui du niveau 9.



Ce ne sont pas des trucs anodins que Benoît NAUDIN nous a livrés avec diligence, mais bien des trucs dignes de ce nom !

MASTER SYSTEM
QUARTET
Pendant la page de présentation, appuyez 14 fois sur Pause et vous commencerez avec une arme plus puissante

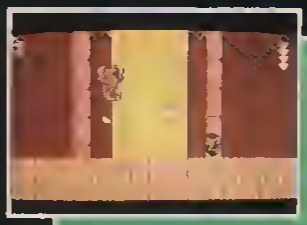
MASTER SYSTEM
MICKEY MOUSE
Au fond de la forêt, il y a deux coffres Rebondissez sur le bout du terrain qu'il y a à cet endroit, deux autres coffres apparaîtront Par ailleurs, l'illustrissime Maître Sega - que l'on salue bien bas - nous souffle que dans la plupart des endroits où l'on trouve plusieurs coffres, il en reste à découvrir ! Encore une fois merci à lui !..

Je n'ai pas envie de me faire couper la tête, alors je ne ferai aucun mauvais jeu de mots sur le nom d'Olivier BOURHAUD Je dirai seulement qu'il a trouvé plein de vies infinies sur sa Master

MASTER SYSTEM
KENSEIDEN
Quand vous arrivez au game over, faites Haut, Haut, Bas, Bas et 1. Vous aurez des « continue » infinis.

MASTER SYSTEM
TRANSBOT
Appuyez sur 1 pendant la page de présentation et ne le lachez pas avant le choix des options.. Tout ça pour avoir des vies infinies.

TOUS LES TRUCS EN VRACS SUR 3615 CODE PLAYER ONE



Frédéric MERIEULT a une Master et il sait si bien s'en servir qu'il nous envoie, de bonne grâce, ses trucs sur cette machine. *Deus ex machina* comme dirait l'autre !

MASTER SYSTEM
WONDER BOY III
Voilà les codes de certaines transformations. Homme-faucon Y2OV DDS VYEP 9RN , homme-lion TKC3 YTW DDPF R7A

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Au niveau où il y a une pieuvre, rendez-vous invisible avec la poudre et tuez-la. Ensuite, mettez-vous au-dessus du pot et maintenez la direction Bas appuyée vous vous retrouverez alors dans un nouveau tableau.

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD IN HIGH-TECH WORLD
Voici quelques codes qui vous rapprocheront de la fin du jeu MiraCQtNTb, MhsbCQsNTb, HYmWnKilOW.

Frédéric GUENAIS a une Master et il joue à Mickey Mouse. Il y joue tellement bien qu'il nous envoie une de ses astuces. Sûr qu'il a « déguenais » plus vite que son ombre !

MASTER SYSTEM
MICKEY MOUSE
Au monde de la bibliothèque, juste avant le livre qui jette des lettres, vous devez passer devant une échelle traversant tout l'écran Au 4e carreau en partant du haut, appuyez sur le bouton 2 et vers la gauche pour entrer dans le mur C'est un passage secret

L'ENFER DU JEU

Les émotions fortes sont aussi sur petit écran du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles

MICRO

Les années 90 marquent un tournant dans la technologie du jeu vidéo: console ou micro ? 8- bits ou 16- bits ? Quelle sera votre prochaine machine ? Avec tous les derniers jeux, les nouvelles consoles, le CDTV, . MICRO & Co est l'espace idéal pour vous décider. Mais c'est aussi l'endroit ou faire des affaires . L'allée des discounters fous, La bradene de cartouches. Les domaines publics

MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui échappent aux crises des années 90.

MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction Bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, foire aux affaires et en exclusivité, le premier village CD

PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega , Nec,... Toutes les grandes normes de micros et de consoles seront représentées.

MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière

MICRO & Co: 15-17 Avenue Ledru-Rollin 75012 PARIS Tel : 43 44 35 97 Fax : 46 28 89 04

SOS... PA... BAL... 36 15 CODE PLAYER ONE

TRUCS en VRAC

Je ne sais pas si c'est en faisant le tour du monde que **VASQUO** (de Gama ?) a trouvé tous ses trucs sur Megadrive. En tout cas, pour s'être si bien décarcassé, il a droit aux applaudissements de la rédaction

MEGADRIVE
GHOULS'N GHOSTS

Ce truc étonnant vous rend complètement invulnérable ! Pendant la page de présentation, faites Haut, A, Bas, A, Gauche, A, Droite, Droite, A, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, B sans relâcher, puis Start. Relâchez B et faites Start, puis C sans relâcher et Start

DES INFOS SUR TOUTES LES CONSOLES... 36 15 CODE PLAYER ONE.

Il n'a pas voulu dire son nom (j'suis sûr qu'il a eu peur que j'lui fasse un mauvais jeu de mots), mais il a signé SYL. Je suppose - et pas en vain - qu'il s'appelle Sylvain. N'empêche que lui, il a terminé Mystic Defender...

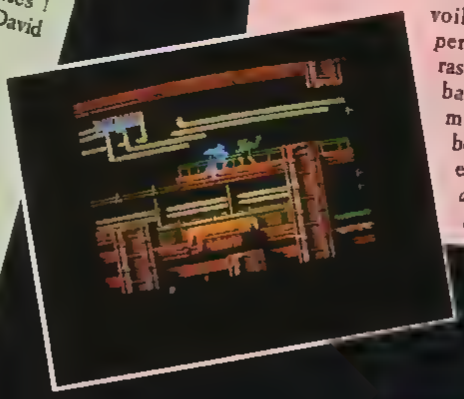
MEGADRIVE
MYSTIC DEFENDER

Vous n'arrivez pas à vaincre le dernier monstre, voilà une astuce qui va vous permettre de vous en débarrasser à jamais : mettez-vous en bas à gauche et prenez la magie qui envoie plein de boules, utilisez-la sans arrêt et sans bouger : ça l'enverra *ad patres* rendre visite à ses ancêtres...

Mais où va-t-on ? Après une Crevette, un Iggy Pop, voilà que CJR a son nom dans l'illustre mag que vous tenez entre les pattes ! Pourquoi pas Bobby Ewing ou David Vincent pendant qu'on y est !

MEGADRIVE
BATMAN

Cascade de vies infinies sur ce jeu. Au niveau 3, là où il y a une vie gratos, prenez-la, montez puis redescendez et - oh surprise - il y en a toujours une ! Au niveau 4, sur terre, à gauche de la plate-forme où se trouve le 2e cracheur de feu, baissez-vous et appuyez sur C : vous obtiendrez alors 3 vies. Recommencez autant de fois que vous voulez. Au niveau 6, sur le 2e pont séparant les deux tours, abaissez-vous et appuyez sur C : là aussi, vous trouverez toujours une vie.



LE GUIDE PERMANENT DE TOUS LES JEUX... 36 13 CODE PLAYER ONE.

Voilà, c'est tout pour ce mois-ci. Vous avez vu, il y en a une sacrée tartine et je tiens vivement à remercier « tous les ceux et toutes les ceusses » qui ont envoyé leurs trucs. Et surtout ceux qui n'ont pas eu la chance d'être publié ! A ceux-là, je ne dis qu'une chose persévérez et continuez à nous envoyer vos trucs.

Pour nous écrire :
MSE- PLAYER ONE
« TRUCS EN VRAC »
31, rue Ernest-Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

IGGY, CREVETTE, SAM ET LES AUTRES... RETROUVEZ-LES SUR 36 15 CODE PLAYER ONE.

DES JEUX... DES QUIZZ... 36 15 CODE PLAYER ONE.

J'en ai rêvé...
Sonic l'a fait !

SONIC

Accrochez-vous bien à votre fauteuil ! Le jeu que je vais vous décrire est l'un des plus fabuleux de l'histoire des consoles ! C'est aussi le premier jeu à sortir réellement les tripes de la Mega D. et à exploiter ses capacités au maximum. Le jeu le plus original, le plus varié, bref, celui que tout le monde attendait sur cette machine !

SONIC EST LA !

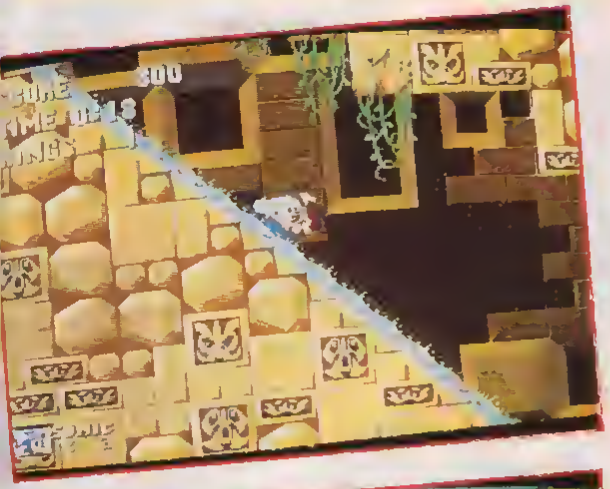
Excédé par l'interminable succès de Super Mario, Sega essaie depuis plusieurs années de créer sa propre star pour détrôner le petit plombier ! Alex Kidd, Wonder Boy, Shinobi... Les prétendants au trône se succédèrent, mais rien n'y fit : aucun d'eux, jusqu'à présent, n'a réussi à percer. Sega s'est donc remis au travail et a bien observé son concurrent. La gloire de Mario repose sur trois principes fondamentaux : *primo*, c'est un petit personnage tout mignon tout plein qui plaît à tout le monde ; *secundo*, il possède une histoire (il a commencé sa carrière il y a plus de dix ans) et, *tertio*, sous son nom se cache la plus fabuleuse série de jeux de plate-forme de tous les temps ! Fort de ces observations, Sega s'est mis au travail et a suivi ces principes à la lettre. D'abord, ils ont dessiné un personnage craquant : un hérisson bleu ! Ensuite, à défaut de vécu, ils ont commencé par le mettre dans leurs bornes d'arcade (exemple : Rad Mobile). Aujourd'hui, il est temps de voir s'ils ont réussi le troisième point : réaliser le meilleur jeu de plate-forme.

FLECHE BLEUE...

Il était une fois un petit hérisson bleu du nom de Sonic qui vivait dans un pays

1

2



merveilleux où les animaux étaient les rois. Tous étaient amis et vivaient heureux. Mais un jour, un savant fou, avide de pouvoir, transforma tous les copains de Sonic en insectes-robots destructeurs. Surmontant son chagrin, piqué au vif, notre hérisson partit délivrer ses amis et embrocher le savant... Et comme c'est un hérisson un peu spécial, il va le faire à vitesse « super Sonic » !

En effet, Sonic possède une liberté de mouvement assez importante. Il peut marcher, courir, sauter, nager, pousser des blocs, utiliser des tremplins à ressorts, des contrepoids... Et lorsqu'il passe dans un tunnel de propulsion (un boyau en forme de S), il franchit le mur du son : l'écran se met à scroller à une vitesse... J'avais jamais vu ça auparavant !

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

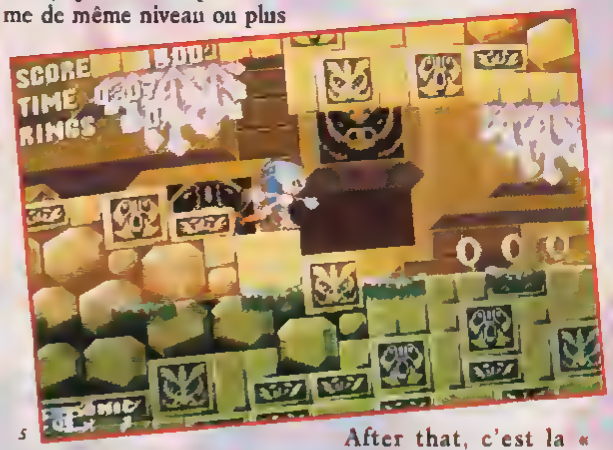
Pour libérer les animaux, Sonic doit sauter sur la tête des ennemis qu'il rencontre (des scorpions-robots, des abeilles en acier, des crabes à roulettes...), ceux-ci disparaissent et libèrent un de vos petits copains. Tout au long de son chemin, Sonic trouve également des anneaux qu'il doit collectionner. Lorsqu'il se fait toucher par un ennemi, il en perd un certain nombre, et lorsqu'il n'en a plus... game over !

LE ZONARD DES ETOILES !

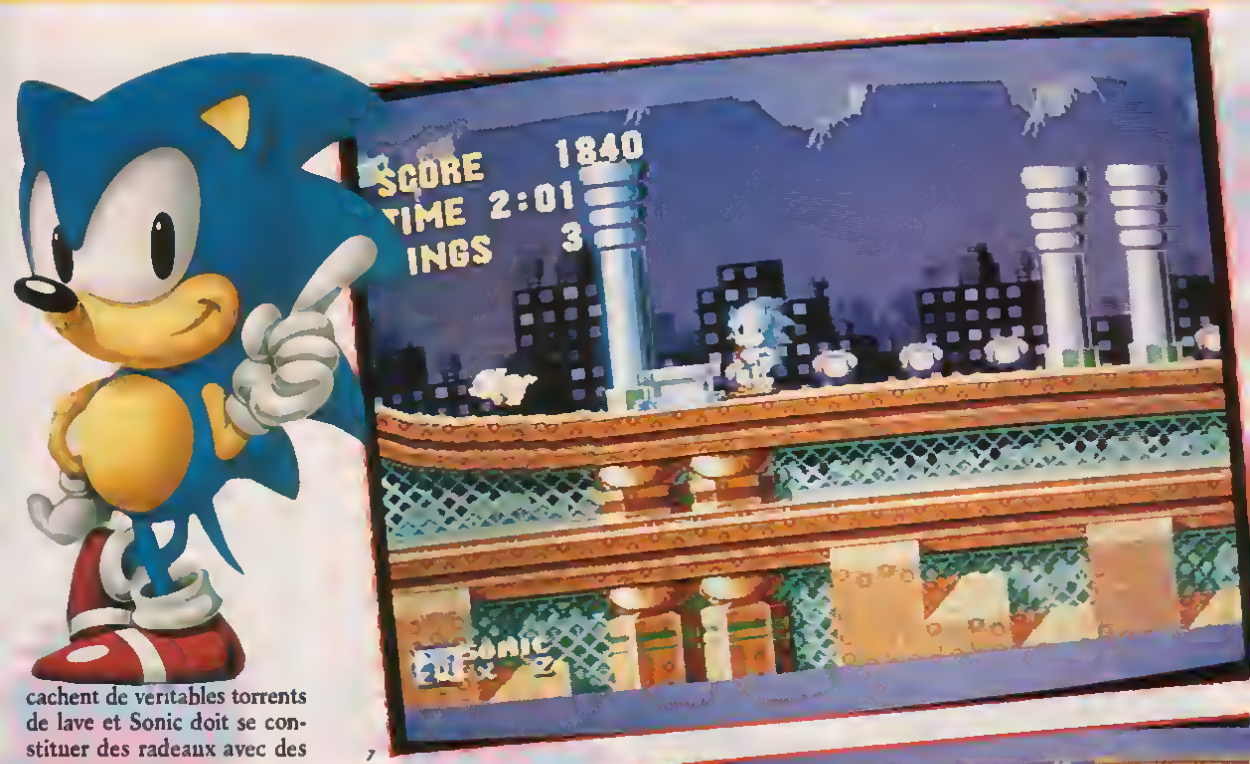
La quête de Sonic est pleine de surprises. Les paysages rencontrés au long des six zones sont tous aussi variés que surprenants. La première de ces zones, la « **Greenhill Zone** », est découpée en trois stages (comme toutes les autres). C'est le point de départ : une sorte d'île paradisiaque, composée de plusieurs niveaux. L'effet de relief que donne le quadrillage des différentes dénivellations comble la rétine ! Mais il ne faut pas avancer en ligne droite : des tas de plates-formes surplombent Sonic. Ces plates-formes cachent souvent des options. Tout comme certains palmiers : il suffit de sauter sur leur sommet (à partir d'une plate-forme de même niveau ou plus haute), rebondir dessus et atterrir plus loin avec l'option convoitée. Mais la grande attraction de cette zone, c'est le grand huit ! Pour réussir, il faut prendre de l'élan. Vous avez trois possibilités : soit courir, soit vous aider d'une des catapultes du jeu, soit rentrer dans le tunnel de propulsion (la plus efficace et la plus hallucinante des solutions). Mais il n'y a qu'un tunnel et il précède le deuxième grand huit de cette zone.

Autre gag très impressionnant, il arrive à certains endroits que les bords du chemin où vous marchez s'effondrent ! Une seule solution : ne pas s'arrêter ! Bref, ça commence sur les chapeaux de roues.

Après Greenhill, vous débarquez dans la « **Labyrinth Zone** ». C'est le délire ! On se retrouve dans une caverne, avec des ruines de ce qui ressemble à un temple maya. Les difficultés commencent sérieusement, car cette caverne est remplie de flotte et Sonic se noie facilement. De plus, comme le nom de la zone l'indique, il n'est pas facile de s'y retrouver: un véritable dédale... Dans la chute d'eau, le courant vous fait tourner en rond...



After that, c'est la « **Marble Zone** ». Sonic commence à avoir chaud aux épines... Il se retrouve sur une île volcanique. Non seulement les plates-formes s'écroulent, mais de plus, au contact de la lave, elles s'enflamment ! Les souterrains



7

cachent de véritables torrents de lave et Sonic doit se constituer des radeaux avec des blocs de pierre. C'est pas mal, mais ça n'est pas mon tableau préféré.

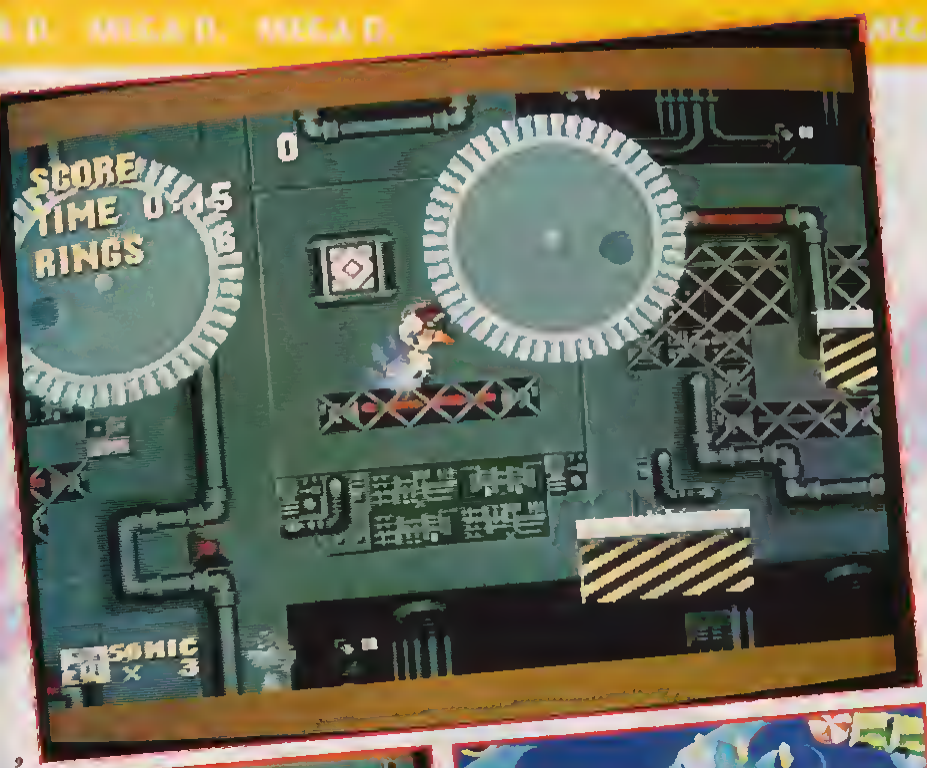
On arrive donc dans la « **Star Light Zone** ». Là, tout a changé : la nuit est tombée et, sous un ciel étoilé, Sonic rebondit sur des contrepoids, des escaliers mobiles et à nouveau des grands huit... La classe ! Sonic se retrouve plus souvent la tête en bas que les pieds sur terre. Ensuite, on arrive à la « **Spring Yard Zone** ». Folie totale : ça ne ressemble à rien de connu ! C'est un mélange entre un jardin suspendu et un flipper. Des tremplins vous envoient sur des « bumpers » qui vous jettent dans les coins : difficile d'attraper les options dans ces conditions ! Une fois que vous en êtes sorti (plutôt secoué), vous attaquez le dernier tableau, la « **Scrap Brain Zone** », un univers hi-tech parsemé d'embûches aussi étranges que des roues magnétiques, des ours en peluche grenadiers et des masses d'armes géantes... Et ce n'est pas complètement fini !

8

6

SONIC QUI RIT, SONIC QUI PLEURE

Il existe deux zones spéciales : le « **Special Stage** » et la « **Final Zone** ». Celle-ci, qui suit la Scrap Brain Zone, se déroule dans l'antre du savant, que vous devez affronter en face à face (attention à sa machine diabolique !). Quant au Special Stage, vous y accéderez à la fin du premier niveau de Greenhill Zone si vous arrivez à touchez l'anneau géant. Et alors, c'est délirant ! Sonic est en apesanteur dans un tableau multidirectionnel qui tourne à



9

10

11

360° avec, en image de fond, des oiseaux et des poissons en 3D. Démentiel ! A vous de ramasser le maximum d'anneaux ou de prendre le diamant central (une vie gratis).

IT'S A SONIC

Sonic est le résultat d'un gigantesque effort de la part des graphistes, des programmeurs et des musiciens... Il suffit d'y jouer pour s'en rendre compte. L'équipe de développement a été jusqu'au bout des possibilités de la machine, mais elle n'a pas fait de faute. Graphiquement, il n'y a jamais eu mieux sur une console de ce type (on exclut la Neo Geo). Il ne manque plus qu'à rajouter un peu de souplesse dans le contrôle de Sonic et, surtout, augmenter la richesse du jeu pour arriver au niveau de Super Mario (23 stages pour Sonic, alors que Mario 3 en compte plus de 54, sans parler des sous-tableaux). Mais ce jeu est encore jeune. Sonic 2 pourrait bien être le Mario killer. En attendant, bravo Sega ! ■

Crevette, bip, bip, vrrrrrraouum !

12

1 C'est pas le moment de s'endormir
2- Le fameux grand huit de Sonic
3- Sonic en chute libre !
4 L'eau, l'air, la vie
5 Pour ne pas se noyer, Sonic doit respirer la grosse bulle
6 Sonic a peur de se laver
7 Sonic vient de libérer un petit cochon
8 Sonic ne manque pas de ressorts
9 Qui a dit que Sonic ne tourne pas rond ?
10- Les ours en peluche ne sont plus ce qu'ils étaient !
11 Le Special Stage : un grand moment de télévision
12 L'affrontement final avec le savant fou

TIPS

- Au tout début de la Labyrinth Zone, il existe un tableau caché. Pour le trouver, il faut sauter hors de l'écran : vous ne verrez plus Sonic, mais l'écran défilera !
- Tant que vous possédez au moins un anneau, vous ne mourez pas.
- Quand vous atteignez la vitesse super Sonic, les balles ne vous font rien.
- Si vous rentrez dans une montagne avec la super vitesse, vous pouvez en détruire une partie.

96%

EN RESUME

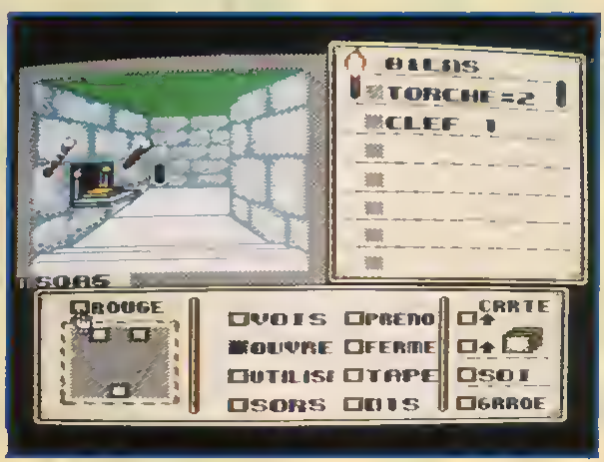
SONIC THE HEDGEHOG

- Console : MEGA D.
- Genre : Jeu de plate-forme
- Graphisme : 96 %
- Animation : 98 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 92 %
- Player Fun : 91 %

Shadowgate

La fine fleur des jeux sur micro-ordinateur débarque sur console. Quand ils sont de la qualité de Shadowgate, je n'ai qu'un mot à dire : encore !

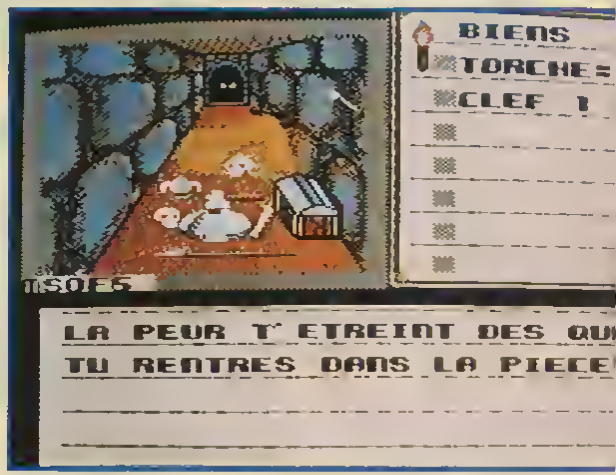
Un sorcier maléfique terré au fond de son château s'apprête à réveiller Belemoth, le colosse au pouvoir terrifiant. Seul descendant du dernier roi, vous êtes chargé par le druide Lakhmir de l'empêcher d'accomplir son infâme dessein. OK, le scénario est un peu bateau, mais quand on voit le jeu, on est prêt à pardonner n'importe quoi.



SEQUENCE DEPAYSEMENT

Shadowgate est un jeu d'aventure pur et dur, comme vous n'en avez sûrement jamais vu. Jusqu'ici, ce type de soft n'existait pas sur nos consoles chéries, plus habituées à l'arcade-aventure. Ce jeu nous arrive de la planète micro où il est très répandu. Les fans de Zelda ou de Dragonball seront étonnés : ici, pas d'action, ni d'animation, vous ne voyez pas le personnage que vous dirigez. En fait, il n'y a que des images fixes représentant la scène vue à travers les yeux de votre héros, images accompagnées d'un petit commentaire sur l'ambiance régnant à cet endroit. Chaque fois que vous changez de pièce, une nouvelle image s'affiche.

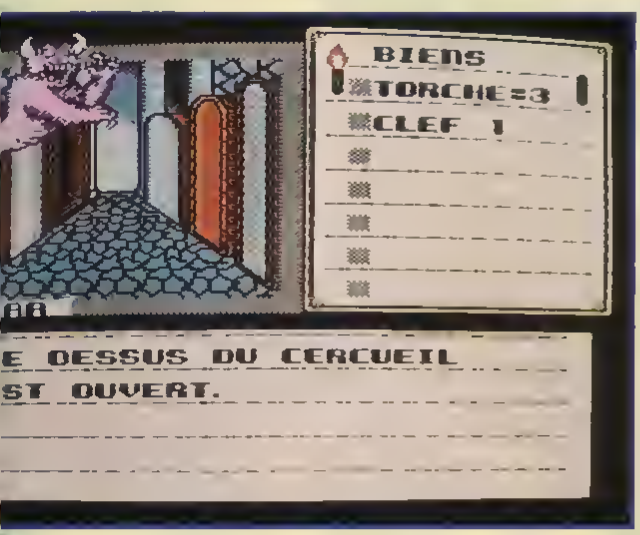
Le maniement de Shadowgate paraîtra bizarre à ceux qui ont toujours joué sur console. L'écran est divisé en trois fenêtres. Au centre, un dessin montre la pièce dans laquelle se trouve le joueur ; sur le côté, vous pouvez voir un inventaire des objets portés, et en bas une liste de verbes (voir, utiliser, ouvrir, sortir, prendre, fermer, tape, dis). Pour accomplir une action, rien de plus simple : vous la sélectionnez avec le paddle, vous vous dirigez vers l'élément du décor sur lequel vous voulez agir et vous appuyez sur le boutoo de tir. Ainsi, pour ouvrir une porte, vous n'avez qu'à sélectionner « ouvrir », puis montrer la porte. Des actions plus complexes sont également possibles : pour ouvrir une porte fermée à clé, vous sélectionoez « ouvrir », vous pointez la main sur la clé, puis sur la porte. Easy, non ?

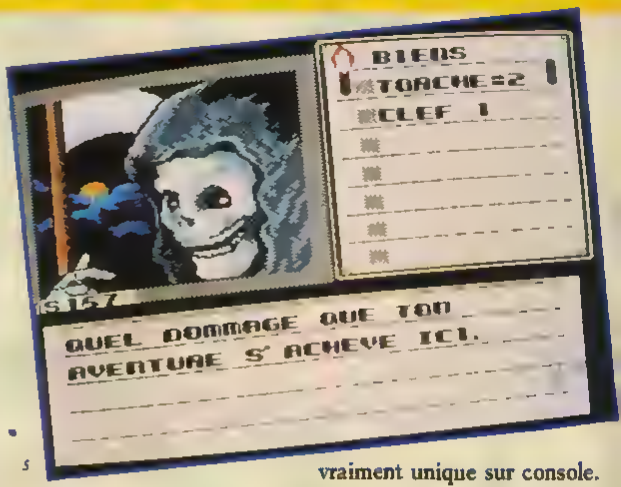


EN PLUS, IL CAUSE COMME NOUS

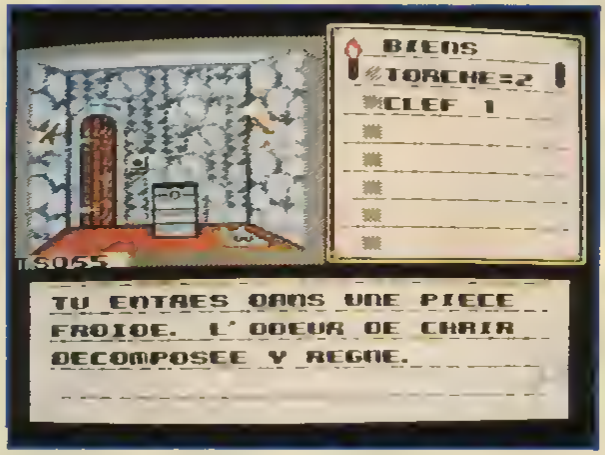
« Ouais, diront les raleurs, mais alors y'a plein de textes à l'écran et c'est sûrement en anglais, comme dans Ultima IV sur Master, et je vais encore rien comprendre ». Raté ! D'accord, il y a du texte, mais pas tant que ça. Et il est en français !

Dans un jeu comme Shadowgate, les réflexes ne jouent aucun rôle : le seul moyen de progresser consiste à utiliser sa cervelle et à être logique. Croyez-moi, vu la





difficulté des problèmes, ce n'est pas toujours évident. Ainsi, après 10 minutes de jeu, vous devrez résoudre de grosses énigmes : comment se débarrasser de la slime qui est sortie d'un tombeau et qui empêche d'accéder à une pièce secrète ? Comment débloquer le passage obstrué par d'énormes roches ?... Va falloir réfléchir un max. Les problèmes posés par Shadowgate sont tellement passionnants qu'on y pense régulièrement et qu'on en discute avec ses copains jusqu'à ce qu'on trouve la solution. Un petit conseil : récoltez tous les objets que vous trouverez, vous en aurez sûrement besoin plus tard dans le jeu.



UN CORBILLARD S'EN ALLAIT DANS LE BROUILLARD

Des morts horribles vous attendent évidemment à tous les coins de couloir. Chuter dans un trou sans fond et être dévoré vivant : une tonne d'autres réjouissances de cet acabit vous guettent. On se demande à chaque fois ce que le sadisme du sorcier va nous réserver... De toute façon, grâce à la sauvegarde, vous pourrez toujours reprendre la partie un peu avant votre fin et éviter de faire les même bêtises.

Niveau réalisation, il n'y a rien à dire. Les dessins superbes poussent la NES dans ses derniers retranchements et une belle musique, accompagnée de bruitages stressants, rythme la partie. Shadowgate est un jeu génial, vraiment unique sur console. Mais il s'adresse de préférence aux plus âgés d'entre vous ou à ceux qui aiment bien se torturer les méninges. La difficulté des énigmes et le fait qu'il n'y ait pas d'animations découragera certainement les jeunes joueurs. Personnellement, j'adore et je ne suis pas le seul. Hé ! Crevette et Wonder, poussez-vous de là ! Vous m'empêchez de jouer. ■

Iggy, baigne dans le bonheur

1 Tiens, il y a une ouverture dans le mur
2 Ils n'ont pas l'air amicaux ces yeux là !
3- Pas cool le comité d'accueil
4- Chouette ambiance pour un week-end
5- Too bad !

LES PETITS COUPS DE POUCE D'IGGY

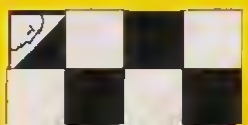
- Examinez tous les éléments du décor.
- Il y a quelque chose dans le crâneau-dessus de la porte.
- Regardez attentivement les murs : vous y verrez souvent des choses utiles.
- Utilisez le bouclier pour vous protéger du souffle du dragon.
- Les torches ne sont pas éternelles. N'oubliez pas d'en allumer régulièrement une nouvelle pour éviter de vous retrouver dans le noir : c'est mortel.

90%

EN RESUME

SHADOWGATE

- Console : NES
- Genre : aventure
- Graphisme : 94 %
- Animation : –
- Son : 79 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 94 %

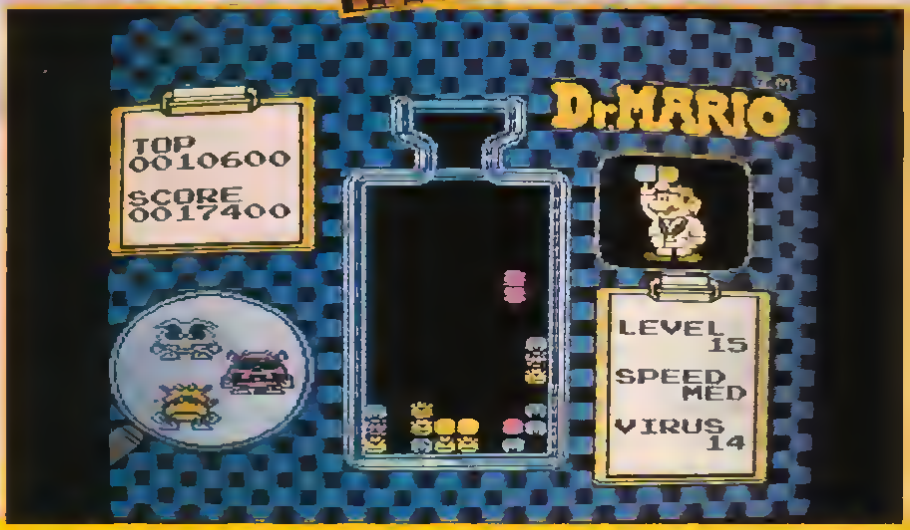


LES CONSULTATIONS DE DR MARIO

Décidément, ce cher Mario n'a pas fini de nous étonner. Qui se serait douté qu'il possédait les connaissances suffisantes pour se lancer dans la médecine et nous prescrire une ordonnance de vitamines pour détruire les horribles virus qui nous menacent ? Au centre de l'écran de jeu, se trouve en effet une bouteille contenant un certain nombre de virus de différentes couleurs. Ils sont laids et vous narguent en se dandinant. Sur la droite, Mario jette des capsules de vitamines colorées dans la bouteille à intervalles réguliers. Comme dans Tétris, on peut tourner les capsules à l'aide des

Comment ? Qu'est-ce ? Le troisième volet des aventures des Mario Bros se cacherait-il sous ce nom ?... Absolument pas ! Dr Mario n'est en fait qu'un excellent cousin du Ruskof Tétris. Invité d'honneur : notre plombier préféré.

Les liens intimes qui unissent Mario à Tétris ne datent pas d'aujourd'hui. Tous ceux qui se sont brûlés les neurones sur Tétris version Game Boy se souviennent des apparitions speedées de Mario, Luigi et leurs camarades. La nouveauté de Tétris sur Game Boy, par rapport à la version NES, était d'ailleurs cette fabuleuse possibilité de jeu à deux : on pouvait faire des coups vaches à son adversaire. Dr Mario reprend ce système, en y apportant quelques modifications.



3

boutons A et B, pour les positionner selon son choix. Mais cette fois, il ne faut pas faire des lignes horizontales pour éliminer les pièces, mais aligner quatre capsules (ou plus) d'une même couleur, et ce aussi bien verticalement qu'horizontalement. Lorsque ces vitamines se trouvent aux côtés d'un virus de la même couleur, elles le désintègrent. Voilà, vous avez la base du jeu. C'est un peu complexe en théorie, mais ça devient, avec un peu de pratique, aussi limpide que l'eau de roche dans laquelle baigne Crevette entre deux tests de jeux.

MARIO A LA RESCOUSSE DE LA SECU

Lorsqu'on joue seul, c'est Mario qui lance les capsules. Mais à deux, Mario disparaît. Deux bouteilles se partagent alors l'écran – une pour chaque joueur –, et diverses informations sur la partie en cours s'affichent. Les vitamines tombent directement du goulot de la bouteille, ce qui est beaucoup plus facile pour le joueur aguerri. Lorsqu'un joueur réussit à gagner trois parties (à chaque victoire, une couronne se dessine dans le petit tableau coincé entre les bouteilles), on passe à la manche suivante. Il est d'ailleurs dommage qu'il n'y ait pas, comme dans Tétris, un système de points (ou de championnat) permettant aux joueurs d'inscrire leur nom sur un tableau général... Mais bon ! ne nous plaignons pas trop, car jouer à deux à Dr Mario est un véritable plaisir... Nous allons voir pourquoi...

JOUER A DEUX

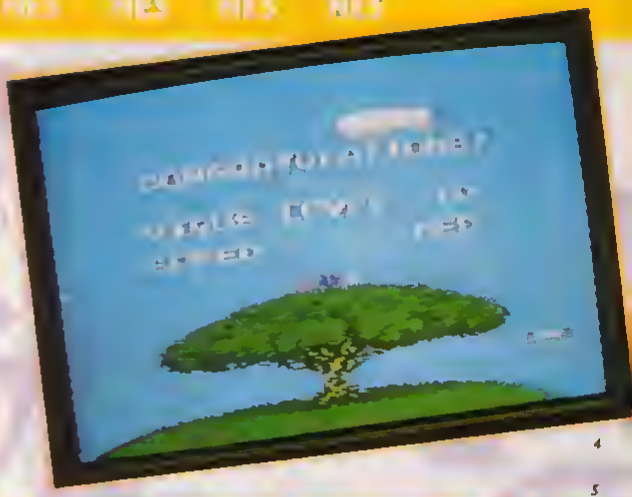
Tout seul, Dr Mario est un bon jeu, sans plus, à mi-chemin entre Tétris et Columns (un casse-tête Sega qui lui ressemble méchamment). Mais à deux, Dr Mario est tout simplement indispensable. Il est d'abord possible de choisir la vitesse d'arrivée des vitamines et le nombre de virus à éliminer. De plus, chacun des deux joueurs peut choisir une vitesse et un nombre de virus différents. Ce qui signifie en clair que si vous êtes un dieu de Dr Mario et que votre petit cousin se pointe pour jouer avec vous, pas de problème, Batman ! Vous choisissez un niveau très élevé, lui un très faible, et les forces s'équilibrent. C'est quand même une excellente idée d'avoir conçu un jeu permettant à un novice de se mesurer à un pro. Une idée trop rarement exploitée...

ENSUITE...

Ensuite, sachez qu'à chaque fois que vous provoquez une réaction en chaîne (c'est-à-dire l'élimination de plusieurs virus et vitamines de même couleur), votre adversaire se retrouve submergé de vitamines tombant en dépit du bon sens. De quoi influer sur le jeu de votre camarade, le rendre fou, et générer des situations abominables. Les habitués de Tétris sur Game Boy se retrouvent en terrain connu, mais il est vrai que sur NES, il manquait un casse-tête poussant aussi loin l'interactivité...

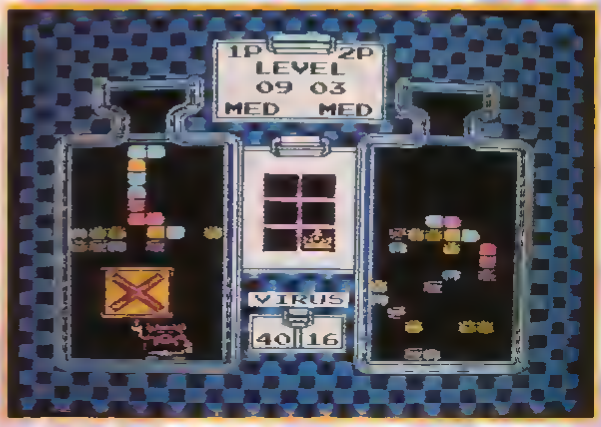
Bref, Dr Mario s'avère indispensable. Aussi bien pour les Tétris-maniaques (ceux qui finissent, comme moi, le game B niveau 9-5 les doigts dans le nez), que pour les nouveaux acquéreurs d'une console qui n'a véritablement pas dit son dernier mot. Même si la musique et les graphismes n'y sont finalement qu'accessoires, Dr Mario bénéficie d'un « game play » exceptionnel. Et c'est ce qui compte, après tout !

Matt Murdock



4

5



1 - Dr Mario lance des capsules de vitamines
2 On peut régler le nombre de virus et le niveau de jeu
3 - Quais ! j'ai gagné !
4 - Page écran de felicitations .
5 Pas de chance, Wolfen !

93%

EN RESUME

DR MARIO

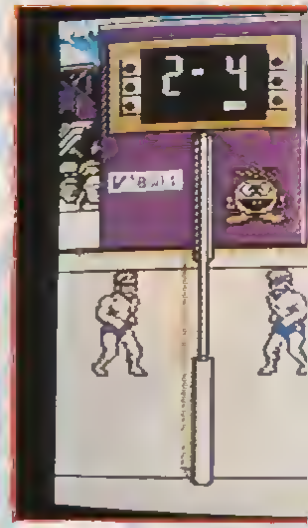
- Console : NES
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 82 %
- Animation : 83 %
- Son : 76 %
- Difficulté : 94 %
- Durée de vie : 97 %
- Player Fun : 88 % (seul), 98 % (2 joueurs)

Des plages paradisiaques, de superbes minettes, un soleil de plomb, l'ambiance idéale pour se faire une partie de beach volley. Je veux partir en vacances !

Le volley est un sport qui marche très bien sur la plage, au point qu'il a donné naissance à un dérivé qui est reconnu aux States comme un sport à part entière (avec ses règles et ses compétitions) : le beach volley.

LET'S GO TO THE BEACH, BOYS

L'ambiance de ce sport n'a rien à voir avec le volley classique : loin des salles poussiéreuses sentant bon le renfermé, vous jouez ici sur de superbes plages devant une mer paradisiaque. Les arbitres sont de superbes minettes en Bikini (Aouhhh ! Retenez Wonder, il va craquer), et les joueurs prennent la forme d'athlètes en maillot de bain bronzés jusqu'à l'os. La classe totale, non ? De ce côté-là, on ne peut faire aucun reproche à la cartouche : les graphismes, excellents, restituent parfaitement l'atmosphère très fun du beach volley. Quelques bulles donnent un côté BD plutôt agréable à l'affaire, et une petite musique bien guillerette achèvera de vous dépayser.



2

L'HEURE DU CHOIX

On ne peut pas dire que les concepteurs de ce jeu se soient montrés radins sur les options. Pour commencer, vous devrez choisir votre mode de jeu : entraînement, tournoi aux Etats-Unis ou tournoi mondial. Ensuite sélectionnez vos deux personnes (eh oui, dans le beach volley, il n'y a que deux joueurs). Chaque équipe possède ses forces et ses faiblesses, et il faudra adapter le choix à votre jeu.

Vous pourrez également, si vous le souhaitez, décider de la provenance de votre staff parmi tous les Etats Unis. Un menu de configuration permet de changer la plupart des règles. Vous pouvez, par exemple, décider du nombre de points et de sets nécessaires pour gagner. Plus fort encore, lorsqu'un seul joueur contrôle une équipe, vous avez la possibilité de laisser la machine s'occuper du second joueur ou de diriger les deux. Enfin, vous pourrez choisir si, comme dans le volley traditionnel, on

1

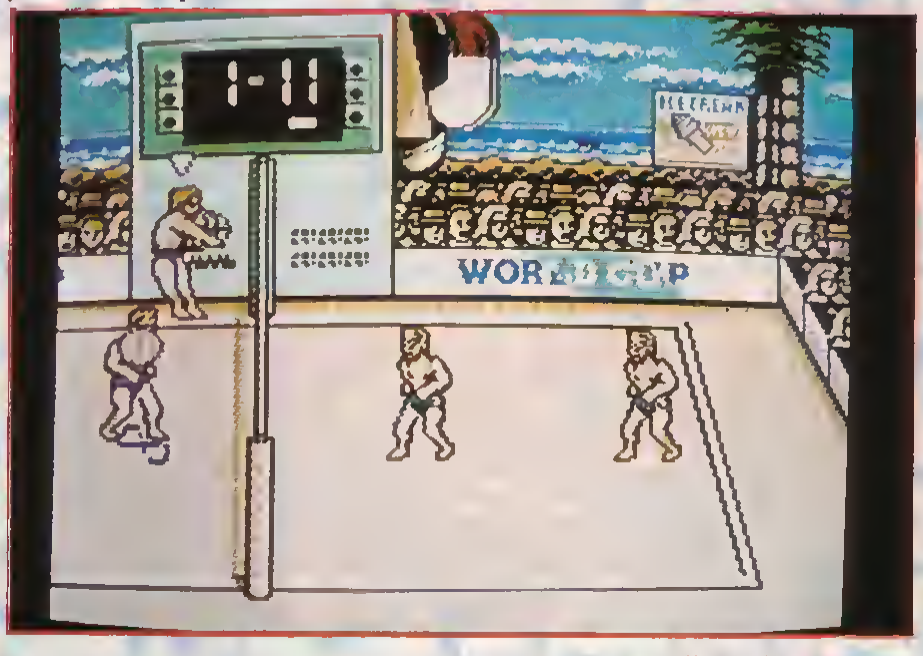
ne marque des points que lorsqu'oo a le service ou si ça n'a aucune importance. Ouf ! Voilà un menu d'options bieo rempli.

SERVICE PUBLIC

En cours de match, les contrôles ne posent pas de problème. On se déplace avec la croix de direction, on saute avec le premier bouton et oo frappe avec le second. Simple mais efficace ! Surtout qu'il est possible de contrôler la directioo du coup avec le paddle. Avec ces commandes toutes bêtes, on arrive à faire tous les coups de ce sport : service normal ou sauté, manchette, passe, smash et super smash (pas évideot à réaliser mais destructeur), qu'est-ce que vous voulez d'autre, les p'tits gars ? J'ai bien aimé la croix qui vous indique à quel endroit la balle va atterrir (mais il vaut mieux avoir de bons réflexes pour la rattraper à temps) et le fait que les joueurs ploogent pour faire une manchette lorsqu'ils sont trop loin. Ça c'est du réalisme !

ENTRE QUATRE YEUX

Dans les simulations sportives, plus on est de fous plus on rit. Pour passer un après-midi sympa, vous pourrez jouer avec un copain. Deux solutions sont proposées : l'un contre l'autre ou (c'est à mon avis la plus marrante) eo équipe contre l'ordinateur. Chacun dirige alors un joueur et, comme dans le vrai volley, la clé du succès réside dans une bonne gestion des passes. Encore plus fort : le jeu à trois ou à quatre. En effet, comme de plus en plus de jeux NES, Superspike V'Ball fonctionne avec le **Four score**. A deux contre un troisième joueur ou à deux contre deux, les parties sont hot ! Pour l'instant, après une journée de matchs acharnés, l'équipe Pedro-Crevette mène face à celle constituée par Matt et moi-même, mais on n'a pas dit ootre dernier mot : ootre vengeance sera terrible...

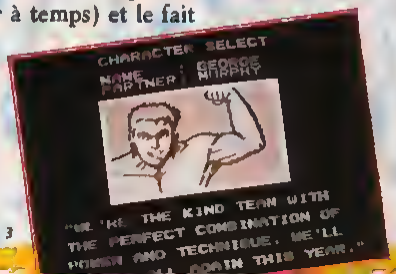


FAIS ATTENTION, TU METS DU SABLE PARTOUT

Malgré une animation parfois perfectible (on se serait bien passé des clignotements), Superspike V'Ball est une excellente simulation sportive qui apporte une boone bouffée d'air frais. Je ne serais même pas loin de le classer comme mon jeu de sport préféré sur NES : quaod de beaux graphismes se conjuguent à une excellente jouabilité et la possibilité de s'amuser en groupe, sans oublier une petite touche d'originalité, nous, à *Player One*, on craque. Le beach volley, c'est le sport de l'été mais je suis sûr que, l'hiver prochain, il continuera à tourner à la rédac ; la nostalgie camarade.

Iggy, le roi du smash qui tue

1- Sympa, le cadre
2- L'heure du service
3- Prétentieux, va !
4- Saute plus haut, petit.



88%

EN RESUME

SUPERSPIKE V'BALL

- Console : NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 90 %
- Animation : 80 %
- Son : 77 %
- Difficulté : 74 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 90 %

Voilà probablement l'un des jeux les plus originaux disponibles sur NES. Qui plus est, d'une intelligence largement au-dessus de la moyenne... Sortez vos cerveaux !

Je suis persuadé que dans les mois qui viennent, A Boy and his Blob va squatter la rubrique SOS du 3615 *Player One*. Car pratiquement chaque écran rencontré pose un nouveau problème et génère de nouveaux casse-tête. Mais avant tout, qu'est-ce qu'un Blob ?

SOS BLOB

Un Blob, donc, est un animal de compagnie qui vous suit comme une ombre tout au long du jeu. Une sorte de fantôme ange gardien, cousin de Bouf'tout, des Ghostbusters. Blob est friand de haricots qui le transforment en objets tout aussi variés qu'indispensables. Au départ, vous en possédez une réserve et vous en découvrirez de nouveaux en chemin. Chaque haricot a une fonction bien précise, et c'est justement ce qu'il faut d'abord découvrir. Il y a, par exemple, le haricot Strawberry, qui fait naître un pont sous vos pieds, le Tangerine, qui transforme le Blob en trampoline, ou le fayot Cola, qui génère une bulle pouvant servir, entre autres, de protection sous-marine...

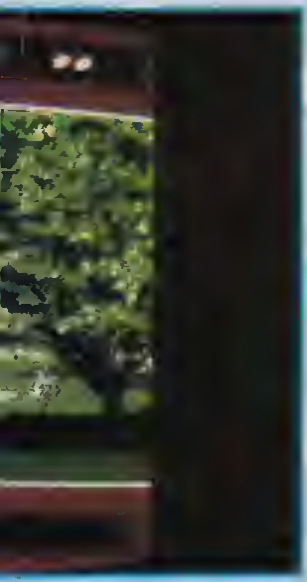
PHOTOS DIGITALISEES ET DETAIL QUI TUE

Le jeu commence dans une atmosphère urbaine. On est tout de suite frappé par la qualité des décors, réalisés ici à base de photos d'immeubles digitalisées. Superbe ! L'animation est tout aussi réussie. Coup de sifflet pour inviter le Blob à nous suivre, dérapage contrôlé pour s'arrêter de courir, petit sourire enjoliveur du Blob dévorant un haricot, chaque détail frôle la perfection. Reste maintenant à surmonter les innombrables épreuves et difficultés rencontrées en cours de route.

INTERLUDE : L'HOMME-PADDLE

A *Player One* sévit un étrange personnage hors du temps et des réalités. Il s'appelle Wonder Fra, et c'est le responsable, entre autres, de la rubrique arcade de votre magazine préféré. Wonder dégomme les pires monstres des shoot'em up et finit les jeux d'aventure les plus « prise de tête »... C'est une machine, un sprite ambulant, un homme-paddle. Eh bien, sachez que ce jeu de folie absolue lui a tenu tête, l'a fait suer sang et eau, et a remis en question son titre de champion du monde de jeu vidéo. Je conseillerai d'ailleurs aux heureux acquéreurs du Boy et de son Blob de se lancer immédia-

tement dans le plan du premier monde souterrain rencontré. En attendant, bien sûr, que *Player One* ne vous l'offre... Ce que nous ferons un jour ou l'autre, mais seulement lorsque que vous aurez grillé suffisamment de neurones sur les extrêmes difficultés du début de jeu. Ensuite, il faut tout de même dire que les choses s'arrangent et que la difficulté baisse. Finalement, au moment où on s'y attend le moins, on voit « Game Over » s'afficher : vous avez terminé le jeu. Comme quoi !...

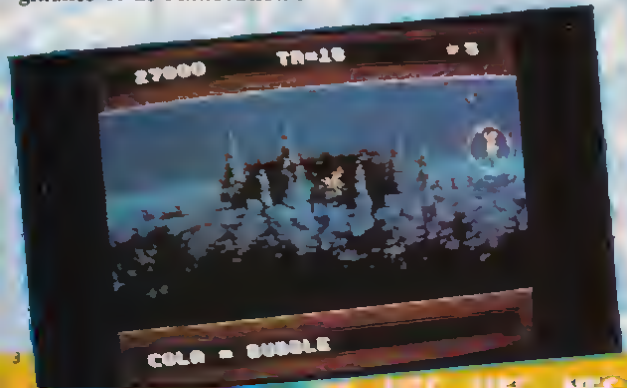


DU NEUF SUR NES

Blob joue la carte de l'originalité et de l'innovation : photos digitalisées se mélangeant à des graphismes plus classiques et action tout aussi présente que réflexion (un peu comme si les Tortues Ninja étaient en plus un jeu d'aventure !). Comme dans Zelda, on peut se ballader entre les niveaux (à l'aide d'un haricot magique, trouvez lequel), passer n'importe quand de la ville à la campagne, et *vice versa*. Chaque région propose d'ailleurs des difficultés fort différentes. Les souterrains de la ville sont un immense labyrinthe cachant des trésors qui vous permettront d'acheter des munitions pour votre « Vitablaster » (un flingue projettant des vitamines). Dans la campagne, le jeu s'apparente plutôt à un shoot'em up, mais dans lequel la ruse serait aussi importante que l'adresse.

TOUJOURS RECOMMENCER

Attention ! Il n'y a pas de « continue » possible dans ce jeu. Pas de haricot magique transformant le Blob en une potion miraculeuse sensée vous ressuciter. C'est là que réside la difficulté du jeu, puisqu'il faut repartir à zéro, retrouver les trésors, racheter les vitamines et progresser petit à petit, en gagnant à chaque partie quelques pouces de terrain (ou plutôt quelques rangées d'écrans).



3

4

5

En tout cas, toute la rédaction de *Player* a craqué sur son look détonant, sa difficulté bien dosée et sa musique parodiant le thème des *Aventuriers de l'Arche perdue*.

A boy and his Blob est un bon investissement ■

Matt Murdock, qui ne mange plus que des haricots...

1- Blob en chalumeau brûle les brûles d'araignée
2- Tirez sur les fraises avant qu'elles ne touchen
3- Visite des fonds sous-marins.
4- Le véritable visage du Blob.
5- Un Blob peut aussi servir à ouvrir les portes !

LES CONSEILS DE MATT

- Utilisez les tremplins pour récuppérer les pastilles blanches (5 ramassées donnent une vie supplémentaire).

- A la campagne, tirez sur les fraises avant qu'elles n'explosent.

- La bouche d'égoût a une importance capitale. Cherchez !

- Brûlez la toile d'araignée au chalumeau

- Ne sortez plus sans votre Blob !

- Et enfin, bon courage !

87%

EN RESUME

A BOY AND HIS BLOB

- Console : NES
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 92 %
- Animation : 92 %
- Son : 87 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 94 %
- Player Fun : 92 %

Il y a plus de dix ans, bien avant Mario et Wonder Boy, une petite boule gloutonne faisait figure de héros dans l'univers du jeu vidéo... Depuis ce temps, Pacman revient régulièrement pour des aventures toujours aussi géniales.

Je l'avoue, j'ai toujours été un inconditionnel de Pacman. Malgré son âge canonique, la petite boule jaune boulimique me rend dingue. Visiblement, je ne suis pas le seul puisque ce personnage a connu un véritable succès planétaire et a même eu droit à une série de dessins animés et à un bon paquet de jeux ! Adaptation d'une des bornes d'arcade les plus récentes, Pacmania arrive pile pour faire craquer les fous de la Master.

REGIME, QUI A PARLE DE REGIME ?

Tirant son nom de l'expression « puck, puck » (« miam, miam » en français), Pacman est une petite boule jaune à la tête sympathique, mais qui ne demande qu'une chose : pouvoir boulotter tranquillement toutes les pastilles qui traînent dans des labyrinthes. Malheureusement, une bande de fantômes, menée par leur chef Clyde, s'est mis en tête de mettre du Pacman au menu. Pour survivre, le petit héros jaune ne peut compter que sur sa dextérité et sur quatre pillules de force qui lui permettent, pendant quelques secondes, de devenir attaquant à son tour. Un principe ultra simple donc, mais incroyablement accrocheur, qui a fait la joie de générations de joueurs.

PAPY PACMAN JOUE AU JEUNE PREMIER

Histoire de se mettre un peu à la page, Pacman a subi ici une petite cure de jouvence. La première nouveauté qui saute aux yeux réside dans la vision en 3D isométrique. Au lieu de se balader dans un décor vu de dessus, le boulimique explore désormais des tableaux en relief de toute beauté. Pas évidente à réaliser, cette vision est complètement réussie : l'angle de vue, d'un réalisme à toute épreuve, apporte un réel plaisir.

Les labyrinthes sont également passés chez le chirurgien esthétique. On a désormais droit à 19 tableaux différents, auxquels il faut ajouter 4 niveaux secrets de bonus (qui n'étaient même pas présents sur la borne d'arcade). On ne s'ennuie pas, d'autant moins que le programme propose régulièrement de nouveaux décors !

SANS JAMBE, JE SAUTE !

Le champ de jeu s'est également considérablement élargi. De plus en plus vaste à mesure que l'on avance, les tableaux occupent dorénavant plusieurs écrans. On ne s'en plaindra pas : ça corse bien la difficulté. Comme dans les versions précédentes, il est impossible de voir à tout moment la position des ennemis. Dans Pacmania, on ne visualise les fantômes qu'au

dernier moment et il faut des réflexes d'acier pour s'en sortir. Sympa les sensations fortes !

Autre oouveauté, les fantômes se sont également adjoint les services de deux vieux copains : Sue et Funky viennent grossir la bande. A huit contre un, la lutte serait trop inégale si Pacman ne s'était pas découvert de nouveaux pouvoirs. Il peut désormais sauter par dessus ses poursuivants. Très efficace, à conditioo que les adversaires oe changent pas de directioo au dernier moment. En gobant des pastilles spéciales, Pucky peut également augmenter sa vitesse ou doubler ses points. Mais malheureusement pendant un temps limité...

AU SECOURS, ON A DOPE MA MASTER !

D'une jouabilité et d'un intérêt sans faille, Pacmania s'offre eo plus une réalisation grandiose. Je ne sais pas comment ont fait les programmeurs de Tecmagik, mais oo oe reconnaît plus la Master. D'abord, il y a les graphismes : riches en couleurs, fins et variés, ils assurent vraiment méchammeot. Le pays du sable et celui du bloc de Legos sont d'une beauté...

Mais le meilleur, c'est lorsque tout ça se met en mouvement. Le scrolling, c'est pas possible ! Presque parfait (je dis « presque » parce que c'est vrai qu'il y a un léger tremblemeot au premier level particulièrement riche en détails) et en plus dans les quatre directions. On croit rêver... Les mouvements des personnages sont également hyper soignés : lorsque Pacman atterrit après un saut, il rebondit avant de cootinuer sa course folle. Si ça ne s'appelle pas du perfectionnisme... Et en plus, il y a de super musiques pendant le jeu... En fait, c'est bien simple : Pacmania est aussi beau sur Master que sur les micro-ordinateurs 16 bits pourtant plus puissants ! Un bel exploit pour les programmeurs de Tecmagik.

2

3

4

Contrairement à ce qu'on aurait pu penser, Pacmania n'est pas du tout daté : c'est même un des softs les plus réussis qu'on ait vu sur Master depuis longtemps. Superbe et encore plus en forme qu'avaot, le « boulovore » aborde les années 90 avec un appétit d'ogre. Génial ! ■

Iggy, pacmaniaque pour l'Eternité.

1 Une belle escorte pour Pacman.
2- Attention, on passe devant l'antre des fantômes
3 Pas évident le monde des sables
4- Pacman saute !

92%

EN RESUME

PACMANIA

- Console : MASTER S.
- Genre : Jeu de labyrinthe
- Graphisme : 93 %
- Animation : 94 %
- Son : 84 %
- Difficulté : 81 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 90 %

POPULOUS

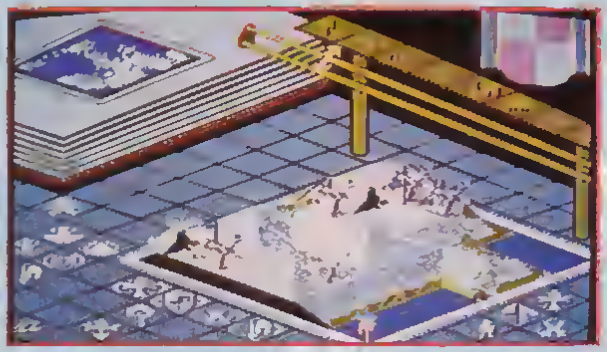
Traumatisé par son troisième test de Populous, Iggy se promène dans toute la rédac en criant : « Tremblez, bande d'infidèles ! Ou je fais s'écrouler cet immeuble ! ».

Populous, c'est génial. Mais mieux vaut éviter une exposition de longue durée. Doit-on encore présenter ce wargame européen qui a raflé des prix à la pelle et qui, suprême honneur, s'est vu décliner sur toutes les machines 16 bits extrême-orientales. Désormais, plus besoin de brader sa bonne vieille 8 bits : Populous arrive sur Master et, à nouveau, c'est le méga pied !

POUR LES ACCROS DU BENITIER...

J'en vois quelques-uns au fond de la salle qui se disent : « Populous, qu'est-ce que c'est que ce truc ? ». Faut suivre un peu les gars ! Mais bon, puisque c'est vous, on va résumer.

Ce jeu démesuré répond à votre désir le plus secret : devenir Dieu. Eh oui! un vrai dieu, avec tous les pouvoirs possibles et imaginables. Le seul problème, c'est qu'en face de vous se trouve un dieu concurrent qui compte bien, lui aussi, rester seul maître à bord. Y'a de la baston dans l'air... Chaque dieu possède un peuple de fidèles et un totem, symbole de son pouvoir. Du haut de son nuage, il voit son peuple bouger, construire des maisons ou installer des colonies. En créant ou en rasant des montagnes, il doit assurer les meilleures conditions de vie à ses petits sujets, afin qu'ils se développent plus vite que ceux d'en face.



POUR LES DINGUES DE MOSQUEE...

La « mana », en clair l'énergie vitale, constitue le fondement de votre puissance. Plus votre peuple est important, plus votre jauge de mana se remplit. A partir d'un certain niveau, vous pourrez entamer les hostilités. Le seul moyen d'anéantir votre adversaire consiste à détruire ses fidèles et à prendre son totem. Commencez par leur envoyer quelques petites réjouissances style tremblement de terre, raz de marée ou marais : un bon moyen de détruire le château construit amoureusement par les fidèles de l'ennemi et de faire baisser son karma. Mais ce ne sont pas là des solutions efficaces à long terme : pour l'anéantir complètement, il faudra créer un chevalier chargé d'attaquer les installations adverses. Mais attention ! Seul un niveau élevé de mana vous donnera ce pouvoir...

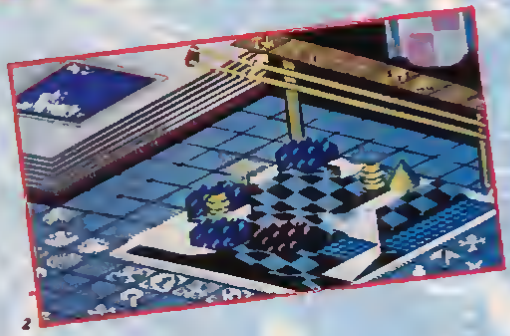
POUR LES FANS DE SYNAGOGUE...

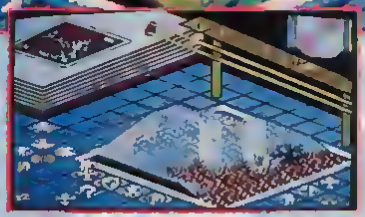
Encore plus fort ! Si vous possédez suffisamment de mana, déclenchez l'option « **Armaguedon** » : dans une ambiance de fin du monde, les deux peuples s'affronteront en un gigantesque combat dont il ne sortira qu'un seul vainqueur.

A chaque fois que vous devenez maître d'un monde, vous accédez au monde supérieur et devez combattre un nouveau dieu plus puissant. Pour ne pas avoir à recommencer au début chaque fois que vous jouez, vous pouvez reprendre la partie à l'endroit où vous vous étiez arrêté.

...POPULOUS EST DE RETOUR !

Déjà auteur de l'excellent Pacmania, Tecmagik fait décidément très fort : cette adaptation est d'une fidélité exemplaire aux versions 16 bits. Le déroulement de la





partie et les niveaux sont strictement identiques à l'original. Côté réalisation, c'est encore plus impressionnant : à part les bruitages un peu légers, Populous sur Master est très proche des autres adaptations, ce qui, compte tenu des capacités de la console, constitue un petit miracle ! De plus, il y a carrément 5 000 mondes. Comment ont-ils fait tenir tout ça dans une cartouche ? Quand on pense que ce n'est que la deuxième production de cet éditeur, on ose à peine imaginer la suite... Ça va faire mal !

Populous est un soft gigantissime, comme on ne s'attendait pas à en voir sur une console de la « vieille génération ». Il s'agit du premier wargame sur 8 bits et, pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. Ce jeu est si beau, si facile à manier et si riche qu'il plaira aussi bien aux fans d'arcade (Wonder Fra en est fou) qu'aux dingues de stratégie. A ne manquer sous aucun prétexte ! Mais ne soyez pas trop pressé : il ne sortira qu'à la rentrée. Patience... ■

Iggy, n'a plus toute sa raison

1 Ambiance blizzard.
2- Classes, les mondes futuristes !
3- Petite maison deviendra château
4- Admirez la barre de mana sur le côté

LES TRUCS D'IGGY ET DE WONDER

- N'oubliez pas qu'utiliser un pouvoir pompe votre énergie. Evitez donc de les utiliser lorsque votre jauge de mana est au niveau minimum nécessaire pour les déclencher.

- La création de marais est une des attaques les plus efficaces : elle fait des ravages sans consommer trop d'energie.

- Pour que votre population se développe plus vite, créez un château puis réduisez-le : les habitants sortiront alors pour en créer un autre.

- Surélevez toujours de deux niveaux vos constructions : cela les mettra à l'abri d'un raz de marée.

- Dans les tableaux où l'eau est fatale, voilà un bon plan pour terrasser le chevalier ennemi : détruisez la terre sous ses pas. Il mourra rapidement.

- Pour marquer le plus de points, achevez les armées ennemies avec l'Armaguedon.

97%

EN RESUME

POPULOUS

- Console : MASTER S
- Genre : wargame
- Graphisme : 92 %
- Animation : 88 %
- Son : 79 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 97 %
- Player Fun : 94 %

LA GAME G

Après la revue de détail de la console, voici la revue des premiers jeux à sortir...

Le mois dernier, nous vous avions présenté toutes les caractéristiques techniques de la nouvelle console portable couleur de Sega. Voici aujourd'hui un survol de la première fournée des jeux disponibles pour cette machine. Ils sont au nombre de six : Columns, Pengo, G-Loc, Super Monaco GP, Psychic World, Wonder Boy... Six titres qui vont marquer la destinée de la Game Gear.

COLUMNS

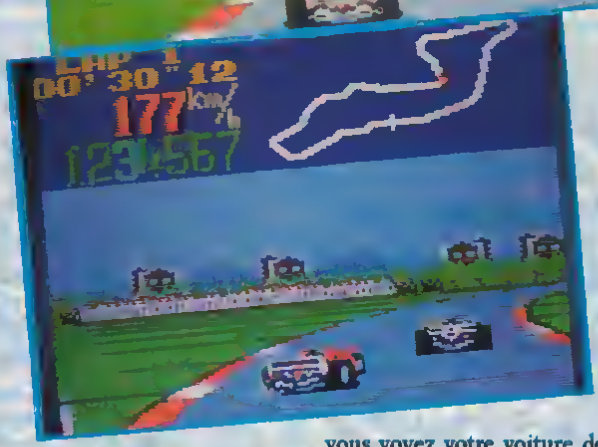
Columns est livré gratuitement avec la Game Gear. Au niveau des graphismes, il ressemble beaucoup à la version Megadrive. Mais pour ce qui est de la gestion du jeu, il se rapproche plutôt de la version Master S. dont il reprend le principe, avec, par exemple, la possibilté de changer la forme des pièces qui tombent (pour avoir des fruits ou des dés, au lieu de diamants). Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore ce jeu, voici un court résumé de « quoi t'est-ce qu'il en retourne » ! Columns est l'un des membres éminents du club des descendants de Tétris. Toujours le même principe des objets qui tombent du haut d'un tableau. Mais ici, ces objets sont constitués de quatre éléments de diverses couleurs, et il ne s'agit pas de faire des lignes composées d'éléments similaires, mais plutôt d'aligner quatre éléments de couleur identique... Les daltoniens ne vont pas vraiment pouvoir y jouer !

L'une des grandes réussites de ce jeu, c'est que, lorsque vous êtes assez avancé dans le tableau, il suffit que le bon objet tombe pour que cela déclenche une réaction en chaîne. Y'a pas de quoi se taper la tête par terre, mais c'est l'un des meilleurs jeu de la Game Gear.

G-LOC

Ah ! G-Loc, voilà un sujet à polémique ! Il s'agit, pour ceux qui ne connaîtraient pas, de l'une des bornes d'arcade les plus fabuleuses du moment. On considère ce jeu comme la suite d'After Burner (un autre jeu également signé Sega) dont il reprend le principe de jeu. Mais tout le problème vient du fait que G-Loc est techniquement si impressionnant sur borne d'arcade, qu'il est inimaginable (ne serait-ce que sur Megadrive) de réaliser quelque chose d'approchant... Alors, sur Game Gear, n'y pensons même pas ! Sega nous sort un jeu, qui n'a strictement rien à voir avec le G-Loc initial (sinon que vous pilotez toujours un avion !). C'est vraiment histoire d'attirer le public par un titre célèbre et de lui balancer un truc qui n'a rien à voir avec l'original ! Enfin bref, c'est un jeu d'avion dans lequel vous êtes à l'intérieur du cockpit et où vous avez un temps minimum pour compléter les divers levels.

AR S'EQUIPE DE JEUX !

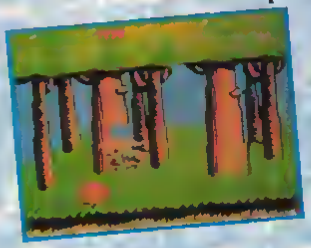


SUPER MONACO GP

Pour Super Monaco GP, on pourrait reprendre exactement ce que je viens de dire de G-Loc ! Super Monaco GP est l'adaptation d'une borne d'arcade si réaliste, si impressionnante et si évoluée techniquement, qu'il est impossible de réaliser une conversion correcte sur Game Gear. Mais chez Sega, ils ne se sont pas arrêtés à ce genre de détails ! La version Game Gear est en tout point identique à la version Master. Les mêmes graphismes, la même gestion du jeu. Rien à voir avec l'arcade : déjà, vous voyez votre voiture de dos au lieu d'être à l'intérieur. Monaco n'est plus une épreuve à part, il faut choisir son moteur, ses pneus, l'inclinaison des ailerons et, de plus, on peut jouer à deux... Le côté stratégique est beaucoup plus poussé. Personnellement, je n'aime pas trop ce jeu, trouvant que le pilotage est trop délicat et que l'on ne ressent pas assez l'impression de vitesse. Mais, à la rédaction, certains de mes camarades l'aiment beaucoup. Je ne saurais que trop vous recommander de l'essayer avant de l'acheter, car c'est un jeu très particulier.

WONDER BOY, REVENGE OF DRANCON

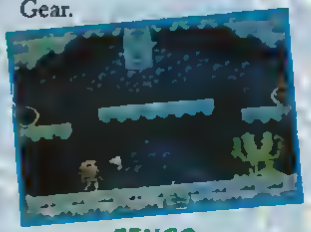
Il fallait s'y attendre : Sega adapte tous ses personnages sur Game Gear ! Avant que Shinobi arrive, voici Wonder Boy ! Avec le petit garçon des cavernes, vous allez affronter une pa-



noplie de serpents et d'araignées tentant de vous arrêter, attraper des fruits qui redonnent de l'énergie, et retrouver des poupées cachées. Huit levels d'action pure pour un bon petit jeu.

PSYCHIC WORLD

C'est un jeu d'arcade-aventure sympa et sans préteotion. Autant le dire tout de suite, ce ne sera pas l'un des grands hits de la Game Gear.



PENGO

Pengo est l'adaptation d'une très vieille borne d'arcade. Alors si, comme moi, vous n'aimiez pas la version d'origine, ce n'est pas la peine de vous précipiter pour l'acheter ! Là, cette fois, il s'agit de l'un des descendants de Pac Man. Le héros, un petit bonhomme étrange, vit dans un univers de glace. A chaque level, il doit s'attaquer à un labyrinthe différent pour échapper aux monstres qui le poursuivent. Pengo peut déplacer les blocs de glace et figer ses adversaires en faisant trembler les murs. Bref, c'est pas terrible terrible. Les graphismes sont désuets et le jeu n'est pas très intéressant.

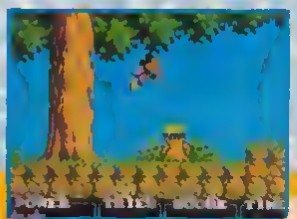
ET LA SUITE...

Voilà, vous connaissez tous les titres qui composent cette première cargaison de jeux officiels Game Gear. D'après Virgin, Mickey Mouse rejoindra peut-

Le Game Gear, sur le stand Sega à Chicago.

être la liste, mais ils ne sont pas en mesure de nous le confirmer... Suite au prochain épisode ■

Crevette, ouf !



What'up Doc ? Le lapin malin de la Warner Bros quitte momentanément l'univers des toons pour celui de la Game Boy. Welcome Bunny !

La légendaire phrase « Quoi de neuf Docteur ? » a rendu célèbre Bugs Bunny de par le monde. Mais si, jusqu'à présent, on assistait impuissant à ses aventures cartoonesques, voici de quoi rentrer dans le jeu et devenir acteur à ses côtés, le temps d'une partie sur Game Boy. Comme quoi, à défaut d'une TV de poche, on peut toujours se contenter d'une console portable...

LES CAROTTES SONT CUITES ?

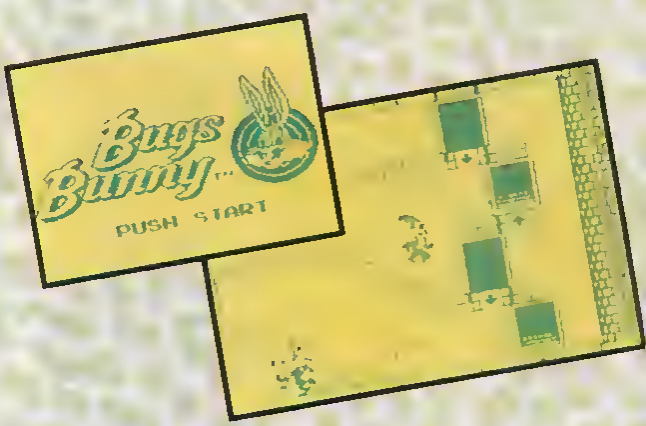
Dans cette aventure sur cartouche, Bugs Bunny est particulièrement énervé et inquiet : Daffy Duck, Titi, Willy le Coyote et Sam, ses collègues de dessin animé qui le jalousent depuis toujours, ont kidnappé Honey Bunny, la charmante fiancée de notre lapin préféré. La vengeance risque d'être cruelle !

LAPIN CHASSEUR

Pour retrouver sa bien-aimée, Bugs Bunny doit compléter les soixante levels qui les séparent. Soixante levels, et il ne possède que 5 vies ! Il va falloir jouer serré. Heureusement, le système de mot de passe permet de reprendre au niveau où vous étiez. Pour compléter un tableau, il suffit, si je puis dire, de ramasser toutes les carottes abandonnées par Hooney Bunny. Tout serait simple si les affreux ne vous poursuivaient pas ! Attention, leur contact est mortel et il faut à tout prix éviter de rencontrer l'un d'entre eux. Comme vous vous en doutez, les tableaux deviennent, au fur et à mesure, de plus en plus compliqués. Ceux-ci se composent de plates-formes, reliées entre elles par des escaliers, des ascenseurs ou des tuyaux. Bugs Bunny n'est pas totalement démuni : sur son parcours, il trouve des bonus, tels que des gants de boxe, des coffres forts ou des potions d'invisibilité qui le protègent de ses adversaires... à condition de bien les utiliser...

Loin d'être aussi réussi que les Ninja Turtles, Bugs Bunny est un petit jeu sympa, assez jouable et très amusant ■

Crevette, l'ami des petits lapins !



78%

EN RESUME

THE BUGS BUNNY CRAZY CASTLE

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 55 %
- Animation : 58 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 89 %

GAME BOY CLUB

Grâce à Chessmaster vous allez pouvoir vous prendre pour Karpov ou Kasparov... En voyage !

Le jeu d'échecs compte, de par le monde, un nombre incroyable d'adeptes. Considéré comme LE jeu de stratégie ultime, les échecs deviennent rapidement une passion. Qui dit passion, dit disponibilité... Or, vous en conviendrez, un échiquier et ses pièces, ce n'est pas vraiment facile à transporter. D'où la naissance, depuis quelques années, d'échiquiers magnétiques et de jeux électroniques... Jusqu'à ce qu'un esprit diabolique ait l'idée d'adapter le jeu d'échecs le plus connu sur micro-ordinateur pour la petite Game Boy. Surprise ! Le résultat dépasse toutes les espérances et bat ses concurrents en ergonomie. Découvrons cette petite révolution.

UN GAME QUI SAIT PARLER AUX BOYS

Dès qu'on allume sa Game Boy avec Chessmaster, on n'en croit pas ses yeux et ses oreilles ! La célèbre page de présentation (un vieux sage jouant aux échecs) vous chatouille la rétine, pendant qu'une voix digitalisée (c'est une première sur Game Boy) annonce haut et clair : « Welcome to the Chessmaster ! ». Après une telle entrée en matière, on a du mal à se concentrer sur le jeu lui-même. Et pourtant, l'échiquier qui s'affiche à l'écran annonce de folles parties. D'autant plus qu'on peut jouer à deux via le VideoLink de la Game Boy !

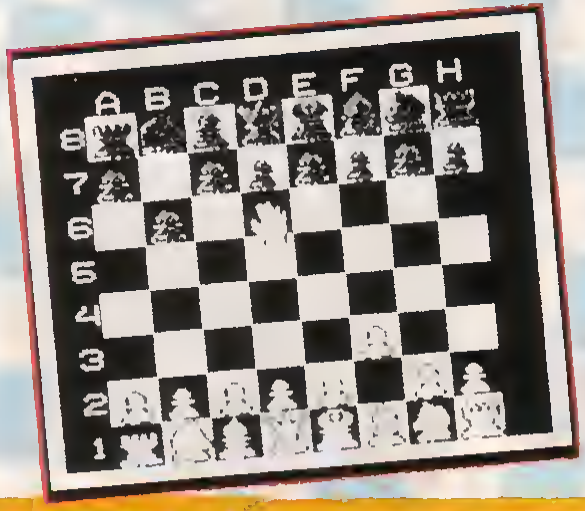
UN TABLEAU DE COLLECTION

Tout est là, rien ne manque ! Les pièces sont super bien dessinées. Pas de confusion possible entre elles : rois, reines, fous, cavaliers, tours ou simples pions, elles sont toutes parfaitement typées. Mais le plus incroyable reste le mode de déplacement des pièces en cours de jeu. Une main symbolise un curseur à l'écran : il suffit de la placer au-dessus de la pièce que l'on veut déplacer, d'appuyer sur le bouton A (la main se saisit de la pièce) et de placer la pièce sur la case voulue. C'est aussi simple que cela, et tellement agréable... A chaque fois que vous jouez un coup, un bref jingle musical, différent de celui de votre adversaire, retentit. Pour parfaire le tout, une voix digitalisée signale si vous avez éliminé une pièce de l'adversaire, ou si c'est le contraire.

CREVETTE, T'OUBLIES LES OPTIONS !

Non, non, j'y viens ! Un écran entier vous propose des options telles que le changement de côté, le retour plusieurs coups en arrière, une aide de l'ordinateur pour gagner, la possibilité de déclarer sa partie nulle ou de la sauvegarder. Mais il y a aussi la sélection du niveau de difficulté (3 débutants, 12 normaux, 1 infini) et un mode spécial où Chessmaster vous apprend à jouer. Et je passe sur plus de la moitié des options disponibles. C'est du délire ! Encore une fois, la Game Boy fait très très fort, et pourrait bien conquérir, avec Chessmaster, un public encore plus large. ■

Crevette, le fou

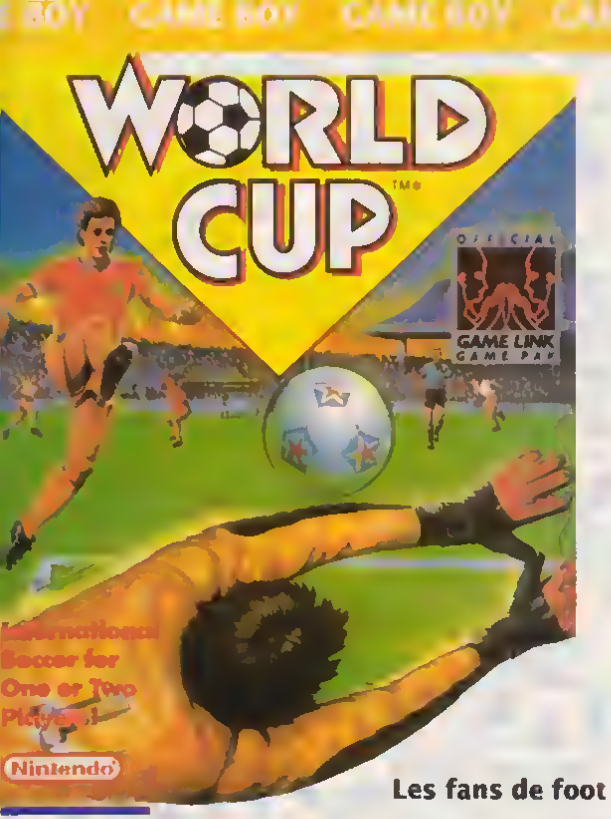


92%

EN RESUME

CHESSMASTER

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 92 %
- Animation : -
- Son : 92 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 99 %
- Player Fun : 95 %



Les fans de foot et de Game Boy peuvent se réjouir. Ces deux passions sont désormais compatibles !

La catégorie « sport » est de loin la mieux représentée sur Game Boy. Mais les origines japonaises et américaines de 99,9 % des jeux nous ont habitués plus souvent à du golf, du baseball ou du football américain qu'au football version vieille Europe (les Anglo-Saxons appellent ça le soccer). Heureusement pour les fans du ballon rond, Nintendo pense aussi à eux. Voici donc World Cup Soccer !

JOLIS SHORTS !

Comme le titre de World Cup le laisse entendre, vous allez participer au championnat du monde de football. Trois mode s'offrent à vous : 1 ou 2 joueurs contre l'ordinateur (vous appartenez alors à la même équipe) et le classique mode un joueur contre un autre (hors championnat). Ce qui laisse beaucoup de possibilités de varier le jeu. Avant de prendre position sur le terrain, vous devez choisir votre équipe (Pedro, notre vénéré chef, vous conseille de prendre le Brésil, car c'est l'équipe la plus rapide). Ensuite, vous pouvez, en fonction des caractéristiques et possibilités de chacun, modifier la position de vos joueurs sur le terrain. Mais il vous faudra beaucoup de temps pour trouver quels sont les joueurs les plus efficaces.

Une fois la sélection validée, la partie stratégie n'est pas pour autant terminée ! Vous devez maintenaot répondre à deux questions très importantes. *Primo*, préférez-vous que vos équipiers vous passent la balle, ou bien qu'ils dribblent en remontant le terrain ? Dans le premier cas, ils vous enverront le ballon dès qu'il sera en leur possession et dans le second, ils dribbleront jusqu'à ce que vous réclamiez la balle en appuyant sur le bouton A ; et *secundo*, autorisez-vous vos coéquipiers à tirer aux buts lorsqu'ils sont en bonne position ?

ON S'EN « FOOT » COMPLETEMENT !

Une fois sur le terrain, c'est assez étrange. Vous contrôlez un joueur dont la position est indiquée en permanence sur le scanner du bas de l'écran. Ce qui trouble, c'est que les trois-quarts du temps, ce joueur n'est pas à l'écran ! Vos équipiers font leur salade dans leur coin (vous attendez qu'ils vous passent la balle) et il oe reste plus qu'à bien vous placer devant le but adverse. Les terrains sont de qualité variable (terre, glace, cailloux) et les tacles sont assez violents (il arrive souvent qu'un joueur reste à terre).

Les graphismes sont sympa, mais lorsque trop de joueurs sont rassemblés, des clignotements de sprite très gênants apparaissent (tandis que les joueurs disparaissent). En bref, un bon petit jeu. A réserver aux fans du football ■

Crevette se sent ballonné

72%

EN RESUME

WORLD CUP SOCCER

- Console : GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 80 %
- Animation : 69
- Son : 90 %
- Difficulté : 65 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 82 %

SOS Pizza ! Les Tortues Ninja débarquent sur votre Game Boy... Y'a de la baston dans l'air !

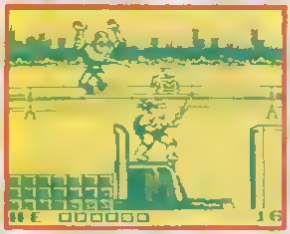
Après avoir frappé un grand coup sur NES, les Tortues Mutantes perdent leur légendaire couleur verte sur l'écran monochrome de la Game Boy. Mais si les couleurs n'y sont plus, la baston, elle, demeure ! Ne vous y trompez pas, cette version n'a rien à voir avec celle de la NES, car il ne s'agit ici que d'un beat'em up bon teint ! April a encore été kidnappée par les Foot : y'a des coups de carapace qui vont voler...

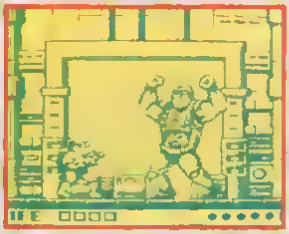
SOUPE DE TORTUES

Les quatres tortues répondent à l'appel au secours... Les concepteurs ont trouvé une excellente solution pour que le célèbre quatuor soit réuni en un seul jeu : avant de commencer la partie, vous avez la possibilité de choisir entre Donatello, Michaelangelo, Raphaelo ou Leonardo. Celui que vous aurez choisi vous accompagnera tout au long du tableau. Lorsque vous aurez complété ce tableau, vous pourrez choisir une autre tortue pour le suivant. Mais si vous mourez, il faudra obligatoirement changer de Turtle pour continuer l'aventure. Quand la dernière des tortues sera morte, vous aurez terminé la partie.

LA VIE NE TIENT QU'A UNE PART DE PIZZA

Chaque Turtle possède son arme favorite (saï, nunchakus, sabre et bâton), mais cela n'a pas beaucoup d'influence sur le cours du jeu puisqu'elles ont pratiquement toutes les mêmes performances. Par contre, il faut toujours garder l'oeil sur la barre de puissance située en bas de l'écran : c'est votre





ligne de vie. Chaque fois qu'un ennemi vous touche, elle se raccourcit. Pour inverser la vapeur, il suffit d'ingurgiter une part de pizza que détiennent certains adversaires.

LA CHUTE DU TECHNODROME

Comme toutes les aventures des Ninja Turtles, Fall of the Foot Clan se déroule dans New York et se termine dans le Technodrome, l'antre de Shredder et de Krang. Chaque level se décompose en deux parties bien distinctes. Au level 1, par exemple, vous commencez dans la rue. Les ninjas du clan des Foot vous attaquent à pied et en side-car. Au milieu du tableau, l'animation s'arrête et vous descendez dans les égouts pour attaquer la deuxième partie de ce level. Et ainsi de suite pour tous les niveaux... A chaque fin de level un boss (monstre de fin) vous attend. Dans les deux derniers, vous affrontez Shredder et Krang.

ET ALORS ?

Alors ?... Ben v'là encore un jeu dément sur Game Boy ! Les graphismes sont excellents, la jouabilité est acceptable, les musiques sont fabuleuses et on prend son pied. Vous auriez tort de rater ce jeu... Et le tort tue ! ■

Crevette, mutant qu'à faire !

90%

EN RESUME

NINJA TURTLES

- Console : GAME BOY
- Genre : beat them up
- Graphisme : 90 %
- Animation : 71 %
- Son : 92 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 91 %

Les possesseurs de CD-Rom ont de plus en plus de raisons de sourire : après une année de vaches maigres, chaque mois apporte son lot de nouveautés sur leur support préféré.

Sous le nom de Pomping World se cache l'adaptation de Pang, un jeu aussi mignon que jouable qui avait connu son petit succès en arcade.

BALODN KIDS ?

Deux petits bonhommes armés de fusils évoluent dans un monde bizarre composé de plates-formes et d'échelles. Tout irait pour le mieux si de gros ballons mortels ne se promenaient pas un peu partout. Avec leur fusil, nos héros peuvent faire exploser les ballons, mais ceux-ci se divisent alors en deux ballons plus petits, qui se divisent eux-mêmes en balles encore plus petites lorsqu'ils soot touchés. Autant dire qu'après quelques minutes de jeu, on ne sait plus où donner de la tête... Autour de ce principe tout simple, les Japonais ont réussi à nous concocter une petite merveille. Le jeu est original, ultra jouable et recèle des tonnes de surprises : armes supplémentaires, bonus à la pelle et animaux qui viennent vous embêter, on ne s'ennuie pas une seconde. D'autant moins que les tableaux sont très nombreux et disposent tous d'un paysage différent.

MON CD SE SENT VIDE

Pang n'a pas à avoir honte de son passage sur Core. En fait, cette version est exactement identique à la borne d'arcade (à l'exception des musiques qui sont - support oblige - encore meilleures). En plus, on peut jouer à deux, ce qui est très agréable. J'ai quand même un reproche à formuler : mis à part la bande sonore, ce jeu aurait parfaitement été réalisable sur cartouche. Si des softs comme **JB Harrold** ou **Download II** exploitaient vraiment les capacités du support, on ne peut pas en dire autant de Pomping World. Les programmeurs auraient au moins pu ajouter quelques dessins animés... Mais les possesseurs de CD-Rom seront toujours heureux de s'éclater sur l'excellente adaptation d'un très bon jeu d'arcade. ■

Iggy Pomp

1

2

3

1- Faites gaffe aux boules pour ne pas les chopper !
2- Nos héros se baladent au pied d'Ayers Rock.
3- ...et se retrouvent à Barcelone.

LES TRUCS D'IGGY ET DE WDNDER

- Le grappin et le double tir sont les meilleures armes.

- Si vous êtes débutant, évitez de prendre la dynamite. Vous allez vous retrouver avec un nombre incroyable de petites boules à l'écran.

- Shootez une seule grosse boule à la fois et évitez d'en attaquer une autre avant d'avoir détruit toutes les petites boules présentes.

89%

EN RESUME

POMPING WDRLD

- Console : CORE G.
- Genre : shoot them up jeu de plate-forme
- Graphisme : 89 %
- Animation : 88 %
- Son : 86 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 90 %

Une passion d'avance

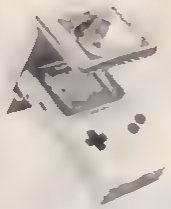
NINTENDO

CONSOLE NES
490 F

CONSOLE
TURTLE SET
690 F

GAMEBOY
+ 1 JEU 590 F

FLIPULL 145 F
PUZZLE ROAD 115 F



CET ETE
NOUS VOUS
OFFRONS
UN PIN'S
SEQUENCE NEWS
POUR TOUT
ACHAT
D'UNE
CONSOLE

ATARI LYNX
+ 4 JEUX 790 F

LYNX
+ ALIM SECTEUR
+ 4 JEUX
+ 5ème JEU
GRATUIT
990 F

SEQUENCE NEWS SE RESERVE LE DROIT DE MODIFIER LES PRIX ET LES PROMOS SANS PREAVIS ARTICLES LIVRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

SEGA

MASTER SYSTEM + ALEX KID 490 F

DES CENTAINES DE JEUX
MEGADRIVE ET MASTER SYSTEM

CONSOLE
GAMEGEAR SEGA
990 F

COLUMS 199 F
PENGO 199 F

SEGA
MEGADRIVE
990 F

DJ BOY 155 F
E SWAT 199 F
SHADOW DANCER 229 F

PC ENGINE GT

+ 1 JEU 2490 F

JOUEZ PARTOUT
A TOUS LES JEUX
CORE GRAPHX

SNK NEO GEO

NEO GEO
2990 F

NEO GEO
+ 1 JEU 3490 F

Séquence news

7 cours GAMBETTA
LYON

TEL 78 60 33 60

POUR VOS COMMANDES, TELEPHONER AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE

21 place VIARME
NANTES

TEL 40 35 42 42

PC ENGINE

CORE GRAFX
+ 1 JEU
990 F

CD ROM NEC
2990 F

CORE GRAFX
+ 2 MANETTES
+ ADAPTATEUR
5 JOUEURS
1290 F

NEC
PLUS DE
100 JEUX
DE 290 F à 329 F

SUPER GRAFX
+ 1 JEU
1490 F

DINOS

AMSTRAD PRESENTE
LA COLLECTION DES MORDUS!
KLAX
TINTIN
PRO TENNIS
PLEIN DE JEUX POUR S'ECLATER
POUR TOUT SAVOIR, TAPEZ "3615" CODE "AMSTRAD" !
6128 PLUS
Arrrgh ! Le 6128 Plus d'AMSTRAD a tout pour faire craquer les mordus de la micro ! C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet, prêt à brancher, avec clavier, lecteur de disquettes 3" pour lire, programmer et travailler sur logiciels (traitement de textes, bases de données, tableur, etc.), lecteur de cartouches AMSTRAD pour profiter de tous les jeux compatibles avec la console GX 4000, écran stéréo au graphisme hyper-défini, 32 couleurs parmi une palette de 4096 en version couleur, une manette de jeux ainsi que Burning Rubber, un fabuleux jeu de course automobile !
à partir de
2990 F TTC*
EN VERSION MONOCHROME
GX 4000
Boom ! Les mordus de la console s'éclatent sur la GX 4000 : imaginez 64 Ko de mémoire, un son stéréo dément, 32 couleurs parmi 4096, 2 manettes de jeux, cordon Péritel pour brancher sur la TV, et une cartouche de jeu Burning Rubber. La GX 4000 est détonnante de performances.
690 F TTC*
* Prix publics généralement constatés.
LES JEUX: 229F TTC*
Sur cartouche AMSTRAD, pour le 6126 Plus et la GX 4000 ! Arcades, combats, courses, sports, réflexion, simulation, à un ou deux joueurs, retrouvez tous vos héros dans des aventures trépidantes ! Une foule de jeux démentiels développés par les meilleurs éditeurs aux prix de 229 F TTC*, à découvrir sur le 3615 code AMSTRAD ou en renvoyant dès aujourd'hui le coupon ci-dessous. Alors, tous à vos joysticks avec la collection AMSTRAD !
Je désire recevoir une documentation sur le ☐ 6128 Plus, ☐ la console de jeux GX 4000 ☐ les cartouches AMSTRAD
Nom
Prénom
Adresse :
Ville
Code postal
Renvoyez ce bon à : AMSTRAD - B.P. 73
72/78, Grande Rue - 92310 Sèvres
AMSTRAD
MENGES-FRANCE HAUTSMANN
P ONE 11

2

3

Le clone de Tétris a rejoint Shinobi et le shoot them up comme source d'inspiration des programmeurs en panne d'idées. Juin n'est pas très gai sur la Core...

Comme on vous l'a déjà dit cent fois, qui dit Tétris dit objets qui tombent au fond d'une cuve et que vous devez empiler dans un certain ordre. Gagné !

SALUT ALBERT !

Ici, ce sont des chapeaux que vous devez placer sur des têtes nues. Lorsque plusieurs chapeaux identiques sont empilés les uns sur les autres, ils disparaissent. Facile ? Pas vraiment, car les couvre-chefs tombent par paire, ce qui vous oblige régulièrement à faire des choix douloureux. Lorsque la vitesse augmente, il faut réfléchir à 100 à l'heure et avoir les réflexes en conséquence.

Comme d'habitude, lorsque les piles atteignent le haut de la cuvette, c'est le game over. Evidemment, grâce au paddle, vous pouvez agir sur les chapeaux. Une pression vers le bas accélère la vitesse de chute et le bouton de tir permet d'intervertir les deux chapeaux pour les placer plus facilement. C'est tout ? Eh oui, c'est tout ! Tétris n'a jamais été un jeu réputé pour sa complexité, mais sous cette apparence primaire se cache un soft très, très accrocheur.

Les têtes sur lesquelles ils faut placer les chapeaux changent à chaque niveau et sont souvent très drôles: tomber sur Albert Einstein au détour d'un niveau, moi je trouve ça fun ! Les programmeurs ont également rajouté quelques boules de feu qui grillent les chapeaux déjà empilés lorsqu'elles tombent: pratique pour se tirer des situations difficiles ! Vous pourrez également choisir de jouer en mode casse-tête. Celui-ci vous propose des tableaux pas évidents à résoudre.

OUAIS, BON...

Hatris n'est pas un jeu désagréable, loin de là... Malgré une réalisation trop dépouillée pour une Core (l'anim en particuliers aurait gagné à plus de fluidité) c'est un clone de Tétris réussi, aussi sympa à jouer que l'original. Par contre, niveau originalité, c'est le zéro pointé : cette cartouche n'apporte rien de nouveau et se contente de reprendre des bonnes vieilles recettes. Rien d'étonnant diront certains, puisqu'il s'agit de l'adaptation d'un jeu d'Alexey Pajitnov, le créateur de Tétris : il ne s'était pas foulé ce jour-là, le pauvre chéri !

Si vous aimez ce genre de soft et que vous ne possédez pas déjà Spin Pair (l'autre Tétris de la Core), pourquoi pas... Personnellement, ça doit faire la vingtième cartouche de ce type que je vois depuis que je suis testeur et j'avoue être un peu saturé. Vivement PC Kid II ! ■

Iggy, plus tétrisé du tout

1 Des têtes différentes pour chaque niveau
2 Je ne parlerai qu'en présence de mon avocat.
3- Non, non, n insistez pas, je ne dirai rien...

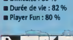
1

70%

EN RESUME

HATRIS

- Console : CORE G.
- Genre : Jeu de réflexion
- Graphisme : 68 %
- Animation : 63 %
- Son : 73 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 82 %
- Player Fun : 80 %



En règle générale, les shoot them up sur Core sont excellents. Il arrive pourtant qu'une erreur de la nature se faufile dans la masse : celle de ce mois-ci s'appelle 1943...

Des hordes d'envahisseurs gluants reviennent sur terre pour... stop ! Non, ce n'est pas ça ! Aujourd'hui, on change de décor : en 1943, dans le Pacifique, un avion américain se bat contre des escadrilles de « jaunes » tous plus vicieux les uns que les autres. Dites messieurs les Japonais, ça vous arrive souvent de faire des jeux où c'est vous les méchants ?

MAYDAY, MAYDAY !

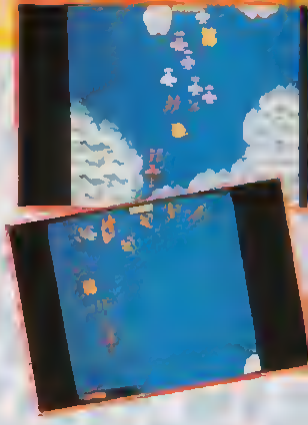
En fait, c'est assez pratique de situer l'action d'un jeu dans l'océan : ça évite aux graphistes d'avoir à trop se fouler. On dessine une portion de mer (pas dur : c'est tout bleu !), une île, quelques nuages et on répète ces éléments indéfiniment. Voilà le travail ! Pour varier un peu (mais c'est raté !), on change les couleurs de temps à autre : des nuages jaunes ou une mer ocre et ça y est ! Le joueur aura l'impression de changer de paysage... Comment ? Vous voudriez en plus que l'eau ait des effets de miroitement comme dans Tiger Heli ? Vous rêvez ! Ça serait trop beau !

En ce qui concerne les ennemis, c'est la même chose : on dessine quelques petits avions différents, quelques gros bombardiers, un ou deux porte-avions et hop, on répète ça pendant tout le jeu. Bien sûr, pour que çà ne se voit pas trop, on ajoute ça et là un nouvel adversaire, mais seulement de temps en temps, hein ! Pas question de se fatiguer...

CRASH LANDING !

Allez, rien que pour vous, je vous colle une animation pas trop mauvaise : ça va vite et certains sprites sont vraiment très gros. Alors vous êtes content, non ? Ah oui, forcément, il y a parfois des conflits de couleurs (genre le nuage blanc recouvert de rectangles bleus), mais faites donc comme si vous ne les voyez pas ! Bien sûr, il y a aussi l'écran qui se gèle pendant une seconde, mais au moins, c'est original ! Avouez qu'on n'avait jamais vu ça sur cette console !

Pour accompagner le tout, j'ajoute quelques musiques : d'accord, elles ne sont pas terribles, mais c'est toujours ça de pris !... Ah, vous aussi, vous avez comme l'impression d'avoir entendu des fausses notes ? Non, non, c'est sûrement vos oreilles...



Je saupoudre le tout d'un petit scrolling vertical, d'armements multiples, de quelques super bombes pour se tirer des moments difficiles, et voilà 1943, le shoot them up que la rédac de *Player One* vous déconseille unanimement d'acheter. A moins que vous n'aimiez les jeux moches et ennuyeux... C'est Tiger Heli et Superstar Soldier qui doivent bien s'amuser... ■

Iggy, rit jaune

1 - Tiens ! Ils ont mis des nuages pour varier (c'est raté !)

2 - Admirez le détail des décors...

3 - Ah ! Une image pas trop moche...

52%

EN RESUME

1943

- Console : CORE G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 63 %
- Animation : 70 %
- Son : 66 %
- Difficulté : 72 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 60 %

On peut dire que les pilotes de chasse sont des héros zélés ! A vous de le prouver, aux commandes de votre Tomcat...

Si les parents ont tendance à se la jouer « sportif en pantoufles », à nous de jouer les chevaliers du ciel sur cartouche ! Et en route pour de nouvelles aventures avec ce shoot'em up haut en couleurs ! Vous êtes dans la peau du Captain Skyhawk, l'un des meilleurs pilotes de sa génération. Comme la plupart des aviateurs d'exception, vous faites partie d'une unité spéciale top secrète : la Special Fighter Jet... Les missions les plus dangereuses vous attendent.

UN TOMCAT... ÇA « JET » !

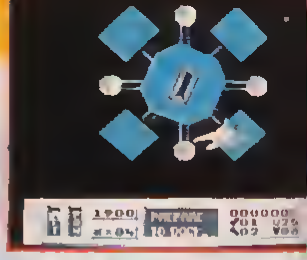
Maintenant que les Ruskofs ne sont plus une menace, v'là t'y pas que c'est au tour des Aliens de s'y mettre ! Et c'est avec votre bon vieux F-14 Tomcat que vous allez bouter ces monstres hideux hors de la galaxie. Comme ce n'est pas avec des mots qu'on « destroye » ses ennemis, un tour du propriétaire s'impose.

1

Le F-14 de Skyhawk est extrêment maniable et réagit très rapidement à vos sollicitations. C'est un avantage, mais aussi un inconvénient : cela oblige à être très précis dans les mouvements. Outre le déplacement droite/gauche, il peut aussi prendre de l'altitude ou, au contraire, faire du rase-mottes. Mais je vous le déconseille fortement : il faut toujours rester le plus haut possible, car plus vous descendez, plus vous perdez de la vitesse. Il est aussi possible de faire un « Barrel Roll » (un tonneau) en appuyant simultanément sur Select et une direction (gaffe au relief !). Côté armement, vous utiliserez le plus souvent le canon, mais vous pourrez également obtenir des missiles supplémentaires à la fin de chaque mission.

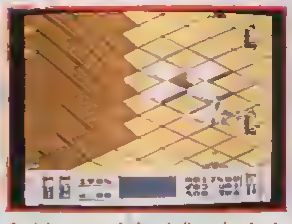
LA NES ELEVEE AU BANANIA

Lorsque l'on découvre le jeu pour la première fois, on est littéralement soufflé. Notre bonne vieille NES affiche des décors en 3D forme pleine et des animations à une vitesse démentielle ! De plus, les missions sont très variées. Vous devez anéantir les quatre forteresses de l'ennemi. Pour détruire chacune d'entre elles, vous devez accomplir trois missions : l'une en 3D, l'autre vue de dos (comme dans le jeu Top Guo) et la dernière consistant en un « docking » réussi à votre base. Dans la partie en 3D, l'objectif et les décors changent à chaque fois (larguer des équipements sur une base, récupérer des chercheurs bloqués chez l'adversaire). Dans les missions en vue de dos, les avions ennemis deviennent plus agressifs au fur et à mesure.



Captain Skyhawk est un jeu particulièrement réussi. Graphisme exceptionnel, animation plus fluide qu'une pâte à crêpes et bande sonore de qualité... Et comme la jouabilité est extraordinaire, on prend vraiment son pied.

Captain Crevette, au rapport !



3

1 - Avions ennemis dans la ligne de mire de votre Tomcat

2 - Ne ratez pas la station orbitale !

3 - Les décors en 3D forme pleine fabuleux !

91%

EN RESUME

CAPTAIN SKYHAWK

- Console : NES
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 96 %
- Animation : 98 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 96 %

Mauvaises fréquentations sur Master S.

Dynamite Duke : le retour !

Zut, revoilà l'autre crétin avec son fusil-mitrailleur et son cerveau vide ! Après avoir pollué la Mega D., c'est au tour de la Master de supporter cette terreur de la nature. Manquerait plus qu'ils le sortent sur Game Gear et je change de crémerie ! Autopsie d'un ratage.

SCENARIO = PIPEAU

Le scénario est digne d'un film de Mel Brooks ! La couche d'ozone part en fumée (rires !) et un professeur met au point un humanoïde qui résiste aux rayons du soleil (rires !). Puis il part se planquer sur une île déserte pour monter une armée secrète (rires !). Dynamite Duke est chargé de l'éliminer (rires !). En bref, on rigole beaucoup !

PIEDS, JAMBES, BRAS... EUH, CERVEAU ?

Dynamite Duke fait partie de ces jeux qui descendent directement d'Operation Wolf, une borne d'arcade qui fut en son temps un joli succès (et dont une version existe aussi sur Master S.). Le principe de cette catégorie de jeu n'est pas particulièrement réjouissant : la plupart du temps, vous dirigez un soldat de type Rambo (que cela se passe aujourd'hui ou dans le futur, peu importe !). Ce soldat est vu de dos et le décor défile de droite à gauche. Le but du jeu, d'une finesse particulièrement recherchée, consiste à descendre à la mitraillette le maximum de mecs se pointant à l'écran ! Il ne faut surtout pas réfléchir... Il faut tirer !

Seule distraction, certains objets du décor cachent de temps à autre des options. Il faut tirer sur ces objets pour découvrir l'option, puis tirer sur l'option pour l'obtenir.

POING + TETE = BOBO !

La seule nouveauté qu'apporte Dynamite Duke, par rapport aux shoot them up classiques, c'est qu'à la fin de chaque niveau (il y en a 5), vous entrez dans une salle spéciale et reocontrez uo monstre de fin face à face. Comme vous ne pouvez pas utiliser d'arme à feu, il ne vous reste que vos poings! Mais il faudra également que vous évitiez ceux de votre adversaire. Quelques bons uppercuts et il sera dead...

JE ME RETOURNAI... ET PLEURAI !

Comme sur la version 16 bits, ce jeu est une véritable catastrophe ! L'actioo est d'une lenteur soporiphique, les graphismes ne sont pas extraordinaires (mais tout de même pas nuls !) et la bande sonore se limite à quelques « bip »... Mais le plus désastreux, c'est la maniabilité ! Conservaot le même handicap que la version Mega D. (quand vous déplacez votre soldat le curseur bouge aussi), le joueur se bat bien plus contre les mouvements de sa cible que contre ses adversaires ! Ennuyeux... dans tous les sens du terme... ■

Crevette l'exempté !

1

2

3

2 Dans Dynamite Duke, il faut utiliser les deux yeux un par ennemi !

1 Avec le même décor, ils auraient pu faire un jeu d'échec !

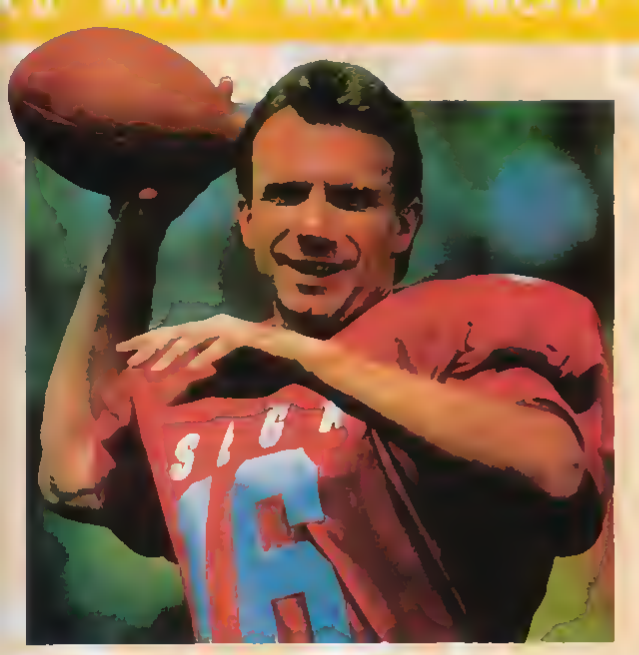
3 - Il est mignon, le Monsieur..

55%

EN RESUME

DYNAMITE DUKE

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 75 %
- Animation : 86 %
- Son : 15 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 30 %
- Player Fun : 40 %



Joe Montana FOOTBALL

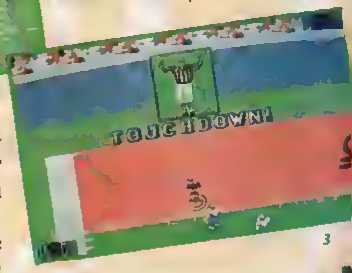
Pour réussir sur le marché américain, la Mega D. se dote des meilleures simulations de foot US... Tant mieux pour nous !

Au risque de me répéter, j'attire encore une fois votre attention sur la difficulté pour un éditeur de réaliser une simulation de football américain. Intégrer toutes les subtilités des stratégies sans pour autant défavoriser l'action plutôt violente du foot US, voilà qui relève de l'alchimie ! Jusqu'à maintenant, sur Mega D., John Madden Football d'Electronics Arts se posait en maître absolu et offrait la solution la plus attractive. Mais voilà que Sega of America rentre dans la compétition avec Joe Montana et risque bien de marquer un... touchdown !

...ET LE MONDE EST PLUS DOUX !

Joe Montana Football n'est pas une révolution. Il reprend le concept de John Maddeo Football en l'améliorant ! Commençons par le commencement : une liste d'équipes vous est proposée. Vous choisissez la vôtre (par exemple les Fourty Niners, l'équipe de Joe Montana), mais aussi l'équipe adverse. Quand votre choix est validé, vous atterrissez directement sur le terrain pour le « kick-off », le coup d'envoi. La suite du jeu ne sera qu'une alternance entre la page de sélection des stratégies et les actions sur le terrain...

Le panneau de sélection des stratégies est très bien conçu. Pourtant, les nombreuses informations qu'il dispense le rendent un peu confus. Avec de l'habitude, on apprend rapidement à opter pour une stratégie sans se perdre dans le reste du panneau. La sélection doit se faire rapidement : le temps est limité à 35 secondes.



1 Le fameux coup d'aff de Joe Montana
2 La page de sélection encombrée
3 Crevette mène les Fourty-niners à la victoire.

Les stratégies sont suffisamment nombreuses pour offrir une grande variété, même en défense.

La grande idée, c'est de proposer pour chaque phase de jeu, la stratégie qu'utiliserait Joe Montana dans une situation identique. Rien ne vous oblige à suivre son exemple mais, si vous le faites, vos chances de réussite seront au maximum. Je vous conseille d'y recourir systématiquement en défense. En attaque, les conseils de Joe sont très utiles, mais ils ne sont pas forcément les meilleurs dans les situations qui demandent du culot (sur des 4es tentatives, sur des feintes de « field goal » ou lorsque vous êtes près de la « end-zone » adverse). Cette option, qui se révélera d'une aide précieuse pour les débutants ou lorsque vous jouez à deux, lassera pourtant le joueur solitaire...

Y A BON BANANIA !

Les actions ne souffrent d'aucun défaut. Bon point pour la possibilité de désélectionner un joueur pendant l'action et autre bon point pour la vue à la place du quaterback au moment des passes ! Et en guise d'hommage final, il faut noter l'excellente maniabilité des joueurs sur le terrain. Si l'on ajoute à cela une bande sonore de qualité, on obtient la meilleure simulation de foot US, toutes machines confondues... Adieu John Madden Football ! ■

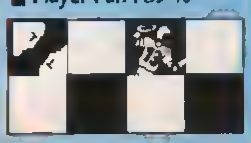
Crevette, foot US for ever !

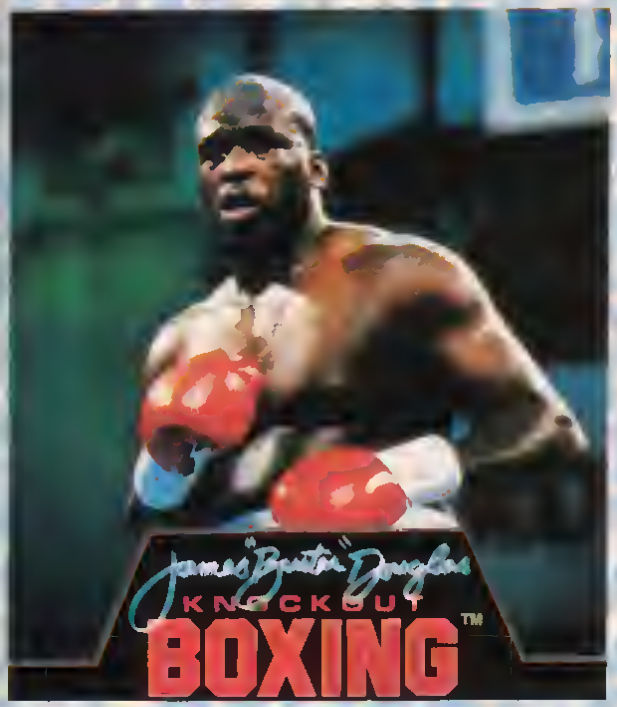
90%

EN RESUME

JOE MONTANA FOOTBALL

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 88 %
- Animation : 92 %
- Son : 89 %
- Difficulté : 45 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 89 %





Fidèles à leur habitude, les Japonais ont fait sponsoriser cette simulation sportive par un champion. Attention ! pas n'importe lequel : James Douglas, l'homme qui a flanqué une raclée à Mike Tyson lui-même.

Pas de surprise côté jeu : on retrouve toutes les options qu'on a l'habitude de voir dans les jeux de boxe. Selon vos goûts, vous pourrez jouer seul ou à deux. Seul, vous affrontez les cinq champions incarnés par le programme. Histoire de varier les plaisirs, vous pourrez changer le niveau de difficulté, ainsi que le nombre de rounds : sympa pour la durée de vie...

TU VEUX MA MAIN DANS LA TRONCHE ?

Des combinaisons sur le bouton et la manette de direction permettent de décocher des crochets, des coups droits lents et rapides ou des uppercuts. Afin d'éviter de vous faire trop démolir, vous pourrez également vous baisser pour parer les coups. Comme dans la réalité, trois moyens permettent de gagner : KO tout court (ça se passe de commentaire, non ?), KO technique lorsqu'un boxeur est allé trois fois au tapis durant le même round ou victoire aux points.

Ce qui est moins classique, par contre, c'est la réalisation. Les graphismes, ma mère, on croirait des vrais ! Les personnages occupent carrément les trois quarts de l'écran et ont vraiment des expressions réalistes. A part sur Super Famicom, on n'a jamais vu des sprites pareils ! L'animation souffre forcément un peu : elle n'est pas d'une fluidité à toute épreuve, mais vu la taille des sprites, ce n'est pas étonnant, et, de toutes façons, ça va suffisamment vite pour qu'on n'en souffre pas trop. Histoire d'enfoncer le clou, le tout est accompagné de belles musiques. J'aurais juste aimé un peu plus de bruitages en cours de jeu.

POING FINAL

Knock Out Boxing est donc un jeu de boxe réussi. Reste l'éternel problème des simulations de ce sport : à la différence des arts martiaux ou de la boxe française (celle où on peut combattre avec les pieds), la boxe anglaise est un sport assez limité qui passe bien mieux à la télé ou dans *Rocky* qu'en jeu vidéo. On finit rapidement par envoyer toujours le même type de coups, jusqu'à ce que l'adversaire s'écroule ou qu'il parvienne à riposter. C'est un jeu amusant, mais auquel il ne faut pas jouer trop longtemps sous peine de saturation. A deux, par contre, on s'éclate vraiment bien : après tout, coller d'énormes pastèques à son meilleur pote par console interposée, c'est quand même très fun, non ? ■

Iggy, 22 ans et plus toutes ses dents

1 - Il a pas l'air très frais, Gomez !
2 - Ouh ! Quelle pastèque.
3 - Admirez la taille des sprites...

80%

EN RESUME

JAMES DOUGLAS KNOCKOUT BOXING

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 92 %
- Animation : 79 %
- Son : 86 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 73 %
- Player Fun : 86 %

THE LEGEND OF ZELDA 'NES'

Pedro m'a dit : « Wolfen, neuf pages de Plans et Astuces pour le numéro d'été, tu t'en sens capable ? ». Pas de problème Batman ! C'était l'occasion rêvée pour aborder des sujets délicats tels que ZELDA 1 ou YS, intraitables avec les quatre pages habituelles, même sur trois mois... Afin que ni les possesseurs de NES ni ceux de Master ne soient lésés, nous verrons ce mois-ci la première moitié de chaque jeu.

Avec pas moins de neuf palais dans le monde de Zelda, la première quête promet de longues heures de détente (?). Il n'y a pas une page-écran qui ne recèle un passage secret, un objet ou encore une salle dissimulée...

LA PREMIERE QUETE

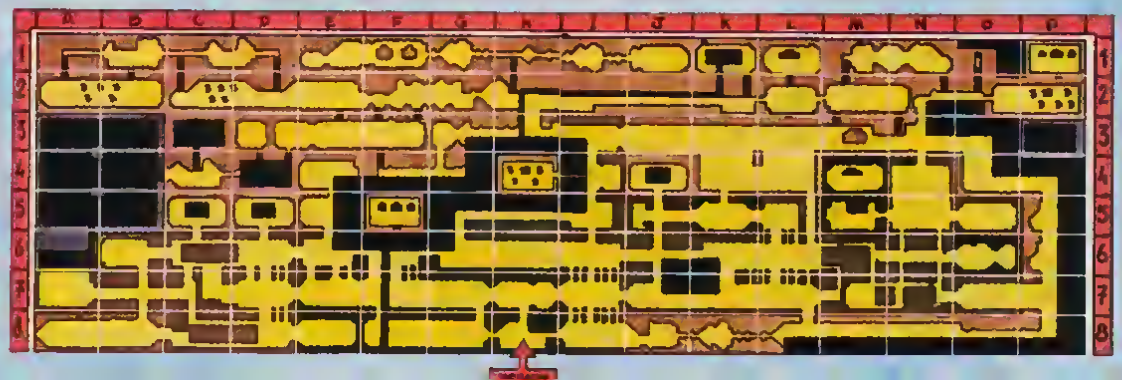
Explorez les 128 écrans du monde d'Hyrule et visitez ses neuf palais afin de réunir la Triforce et délivrer la princesse prisonnière de Ganon le maléfique. En tuant les monstres qui ralentissent votre progression, vous récupérerez de l'argent ou des bombes. Pour Zelda, nous avons plus tablé sur les plans que sur le texte. Même en ne traitant que la première quête, la complexité assez étonnante du jeu ne permet pas d'offrir, en plus, une aide de jeu très détaillée.

EN ROUTE POUR L'AVENTURE !

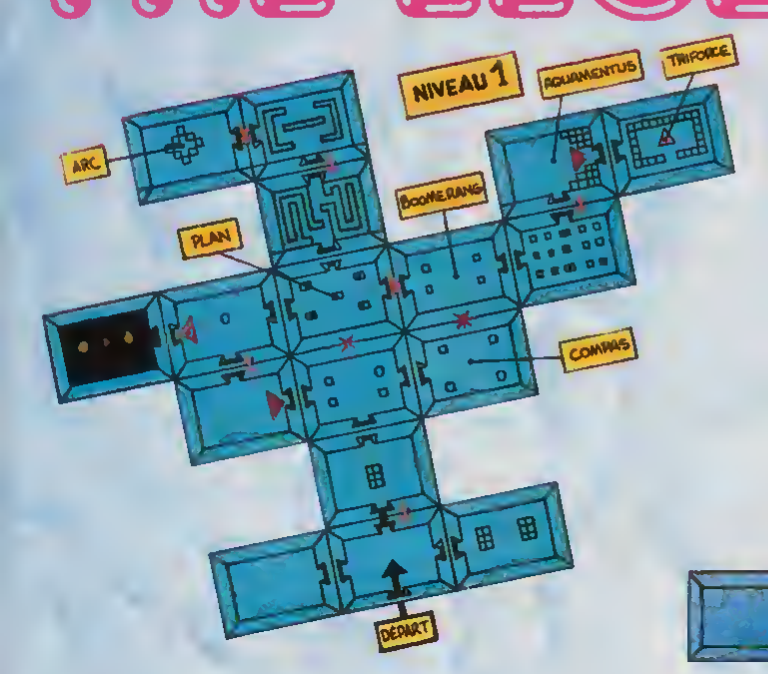
En se lançant dans Zelda, la première chose indispensable à faire pour prendre un bon départ est de se procurer une arme. Entrez dans la grotte, en H-8, et prenez l'épée. Ensuite, économisez un peu d'argent pour acheter en priorité une bougie et le bouclier magique. Lorsque vous aurez cet équipement, ainsi que quelques bombes, cherchez dans les cases C-2, G-3, G-5 et N-5. Ces magasins sont bien cachés, mais acharnez-vous : ça vaut le coup. Vous augmenterez ainsi votre compteur de santé et vos chances seront bien meilleures pour explorer les donjons.

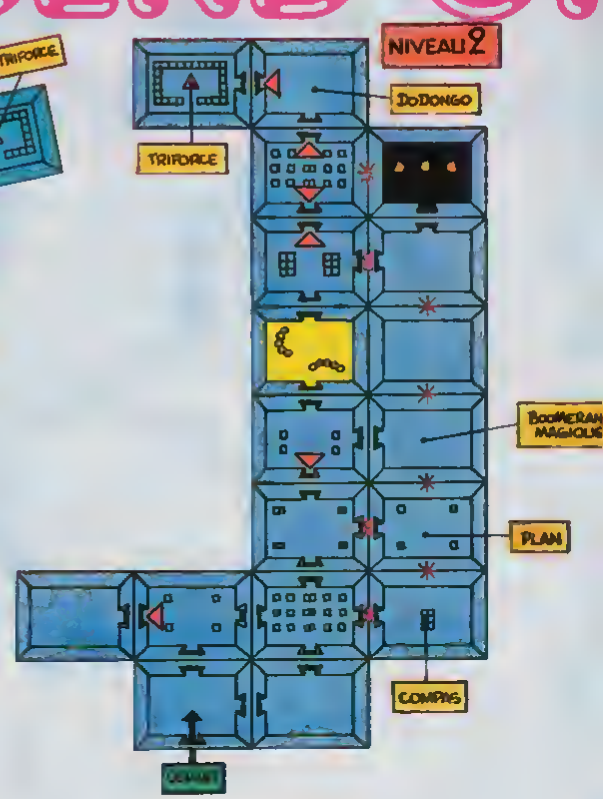
PREMIER PALAIS : L'AIGLE

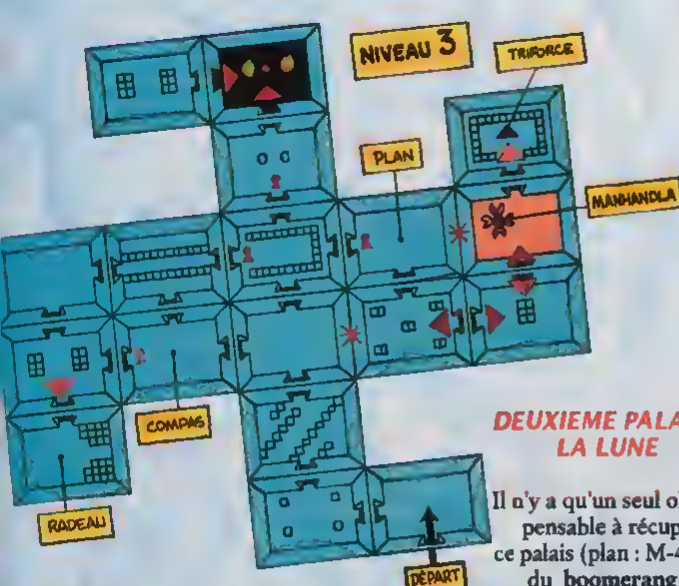
Ce palais (plan : H-4) renferme le premier morceau manquant de la Triforce. Attendez d'avoir votre état de santé agrémenté de cinq niveaux de cœurs. Mis à part un combat contre **Aquamentus**, le gardien de la Triforce, vous ne rencontrerez aucune difficulté. Prenez la peine de récupérer l'arc et le boomerang de bois. Lorsque vous ferez face au monstre de fin, utilisez votre bouclier pour dévier ses boules de feu.



THE LEGEND OF







DEUXIEME PALAIS : LA LUNE

Il n'y a qu'un seul objet indispensable à récupérer dans ce palais (plan : M-4). Il s'agit du **boomerang magique** dont la portée est plus longue que le premier. N'hésitez pas à l'utiliser, même de façon abusive, puisque ce tableau rapporte beaucoup d'argeot. Le monstre de fin n'est pas du tout sensible à l'épée. Allez donc voir le vieil homme dans la salle obscure, il vous révélera la technique de combat adaptée à ce boss.

TROISIEME PALAIS : MANJI

Le troisième palais se trouve en E-8. Après l'utilisation du mode « continue », vous devez éprouver quelque difficulté pour vous régénérer. Commencez par faire un petit détour en D-5, une surprise bien agréable vous y attend. Sachez que vous avez une case similaire en J-4. D'entrée de jeu, allez chercher le radeau...

Le monstre du niveau, **Manhandla**, est très impressionnaot, mais il n'est pas bien méchant ! Contre lui, les bombes sont efficaces : une seule bien placée suffit largement.

ZELDA 'NES'

QUATRIEME PALAIS : LE SERPENT

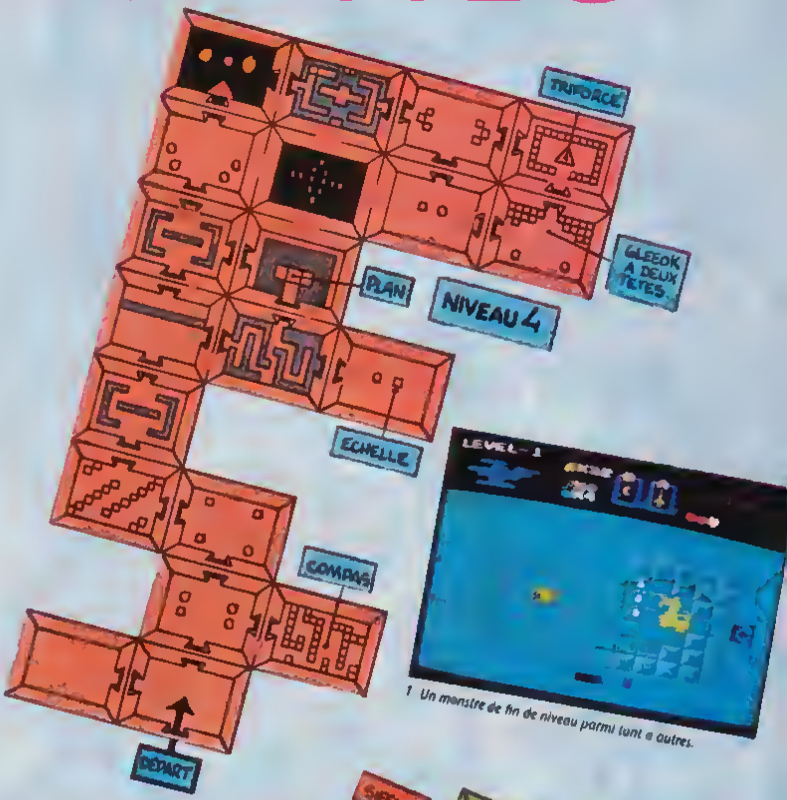
Si vous ne possédez pas le radeau, il vous sera impossible d'accéder à l'entrée du quatrième palais (plan : F-5). Si ce n'est déjà fait, achetez une bougie maintenant. Dans ce labyrinthe apparaissent les premières salles comportant des passages remplis d'eau. Vous pouvez contrer l'effet de l'eau en trouvant l'échelle. Le gardien de la Triforce est un dragon à deux têtes et si vous n'êtes pas blindé en points de santé, vous ne pourrez éviter le combat au corps à corps.

CINQUIEME PALAIS : LE LEZARD

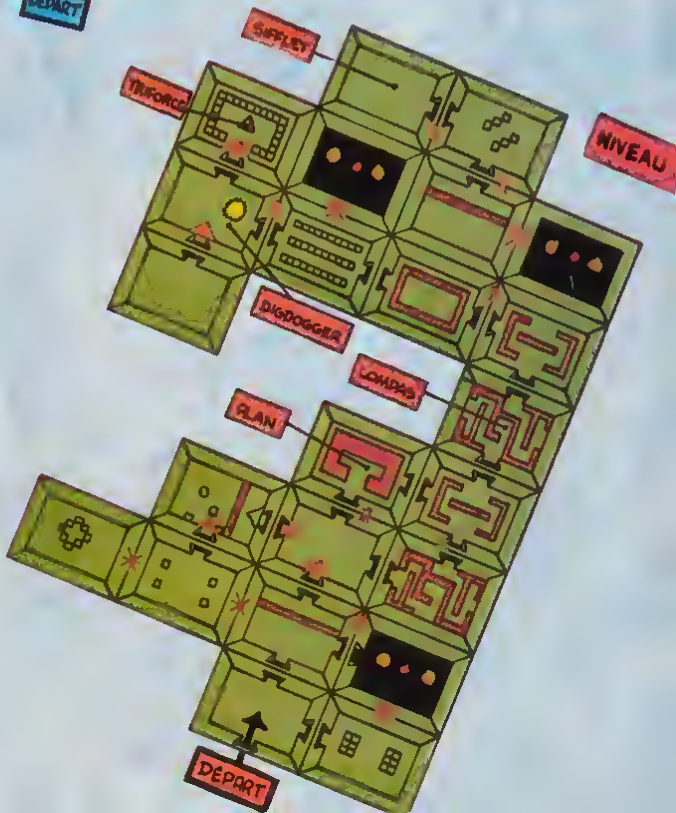
Le cinquième palais (plan : L-1) se distingue par l'apparition de passages secrets. Pour que vous trouviez encore un intérêt au jeu, je vous laisse le soin de les découvrir. La seconde nouveauté touche aux communications entre salles ; certaines ne peuvent être franchies que dans un seul sens. Le monstre de fin pourra être vaincu très facilement lorsque vous aurez récupéré le sifflet.

SIXIEME PALAIS : LE DRAGON

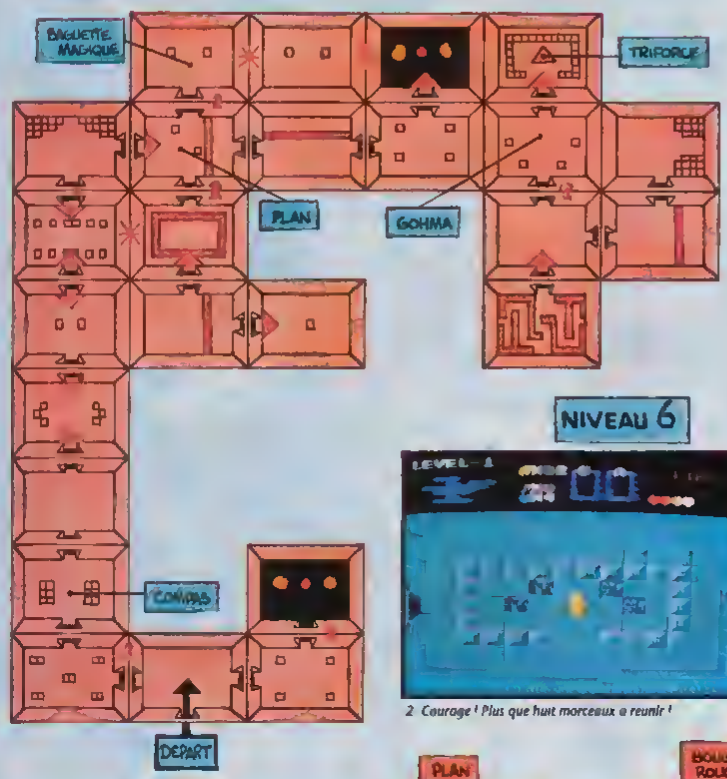
Avant de vous aventurer dans ce palais (plan : C-3), faites l'acquisition de flèches. De nouveau, les passages secrets sont au rendez-vous, et deux gros monstre hantent les lieux. Si vous rencontrez un dragon à trois têtes, ne vous réjouissez pas trop vite : ce n'est pas le gardien de la Triforce. En revanche, il signifie que vous êtes à proximité de la baguette magique. Le véritable gardien est un autre monstre : une espèce de crabe géant auquel il faut envoyer une flèche lorsqu'il ouvre son œil.



1 Un monstre de fin de niveau parmi tant d'autres.



THE LEGEND O



NIVEAU 6

2 Courage ! Plus que huit morceaux a reunir !

SEPTIEME PALAIS : LE DEMON

Les choses commencent à se corser dans le septième palais (plan : C-5). L'accès au passage secret de ce niveau oe peut se faire qu'une fois en possession de la bougie rouge. Nouveauté à ne pas négliger, faites un tour dans la salle marquée « **Bombs Increase** » et vous pourrez stocker plus de bombes. Il y a plusieurs gros monstres mais, comme pour le premier palais, le gardien du niveau est Aquamentus.

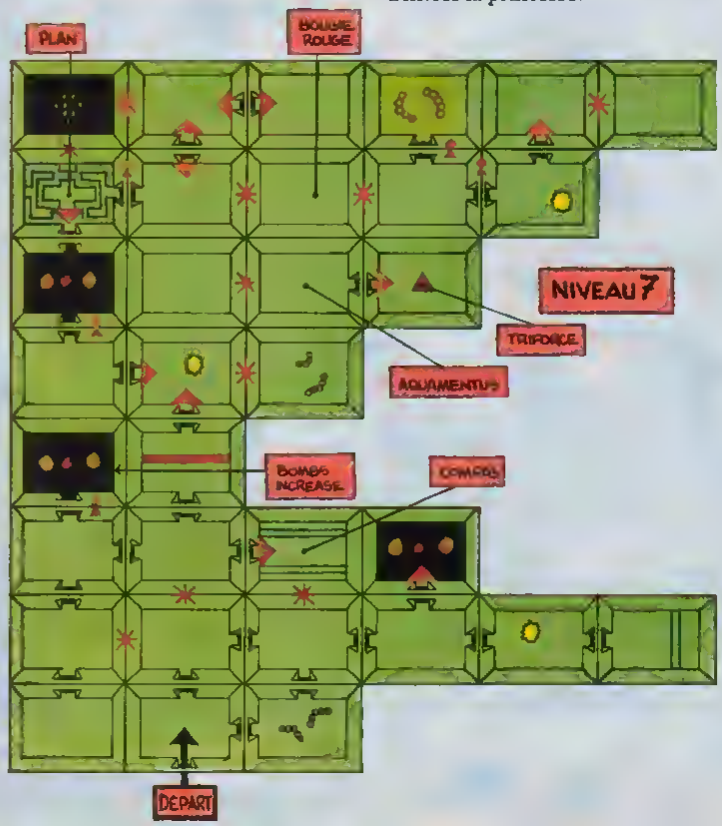
HUITIEME PALAIS : LE LION

Vous allez enfin visiter le palais renfermant le dernier morceau de la Triforce (plan : N-7). En entrant, prenez tout de suite le livre magique sur votre gauche puis, à l'opposé, trouvez la clef magique. J'espère que le dragon à deux têtes oe vous a pas posé trop de problèmes tout à l'heure, car cette fois-ci, il en possède pas moins de quatre

NEUVIEME PALAIS : (F-1)

C'est l'apothéose (plan : F-1). C'est le plus grand de tous les palais et les six passages secrets qu'il renferme en feront craquer plus d'un. Il y a deux objets à se procurer: **l'anneau rouge et les flèches d'argent**. Tenez bon, et vous arriverez au bout de vos peines.

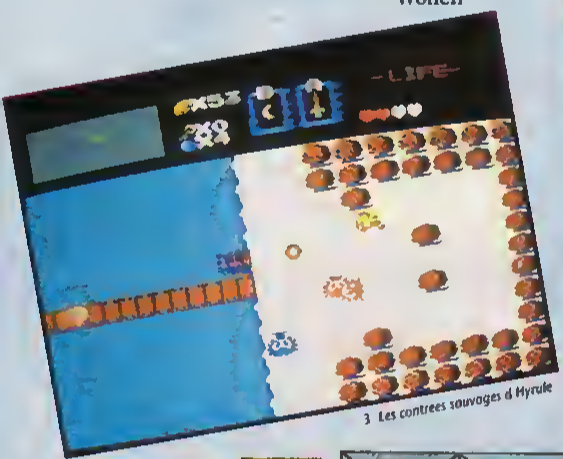
Quand vous arrivez dans la salle de Ganon, prenez votre respiration et priez pour que tout se passe au mieux. Invisible au début, il faut d'abord frapper un peu au hasard, jusqu'à ce qu'il apparaisse. Une petite formalité, et vous pourrez enfin délivrer la princesse.



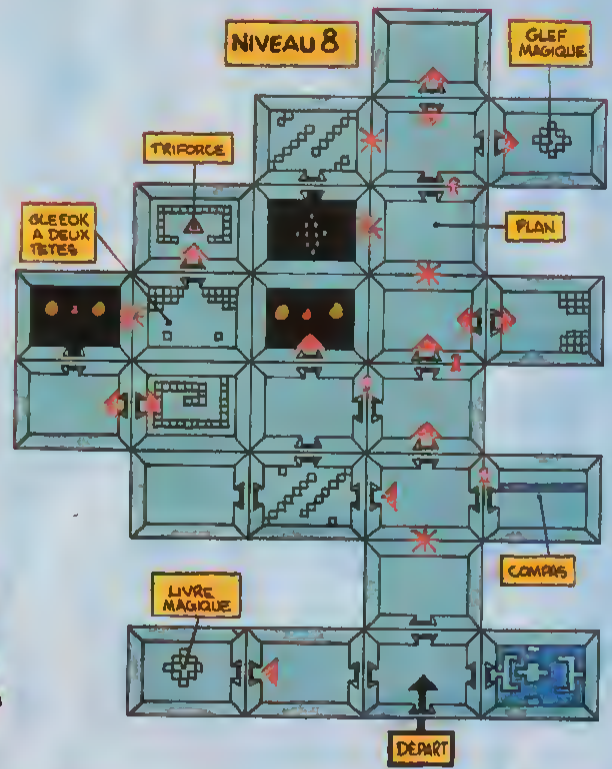
F ZELDA 'NES'

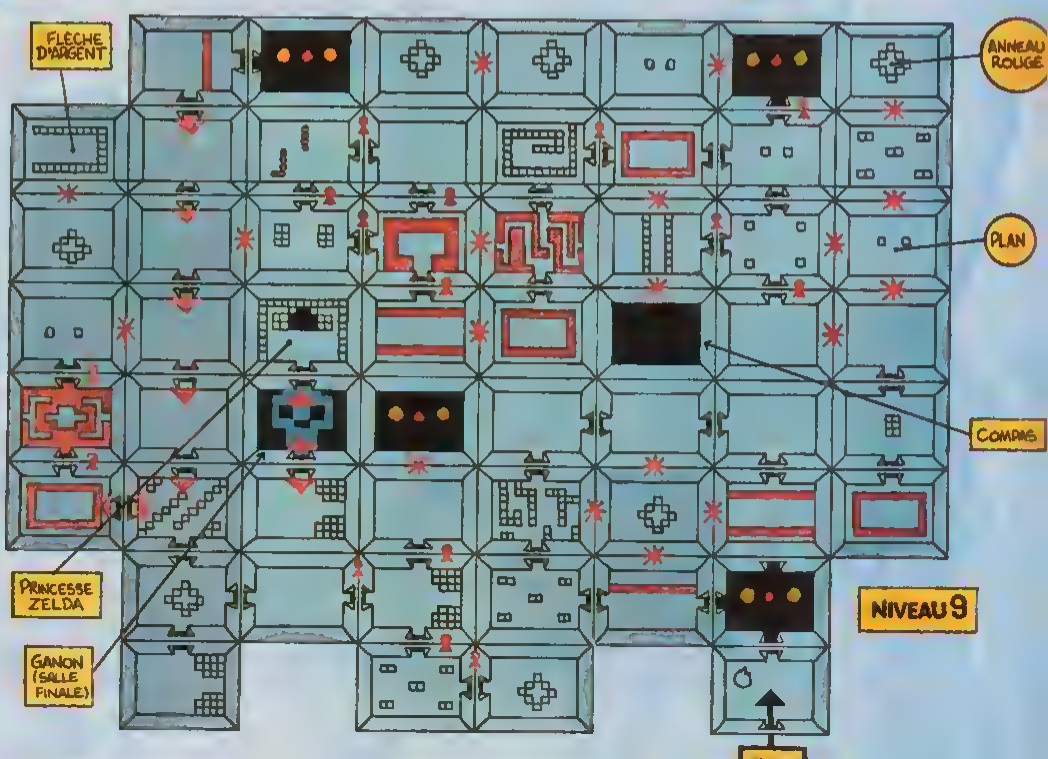
Vous avez maintenant deux mois pour bûcher vos devoirs de vacances ! La première quête étant achevée, sachez que la deuxième comprend autant de plans (bien que les décors d'Hyrule soient les mêmes). Nintendo a vraiment frappé fort. Nul doute qu'à l'aveoir, Zelda fera figure de classique, au même titre que Space Invaders aujourd'hui. ■

Wolfen



3 Les contrées sauvages d Hyrule





YS, THE VANISHE

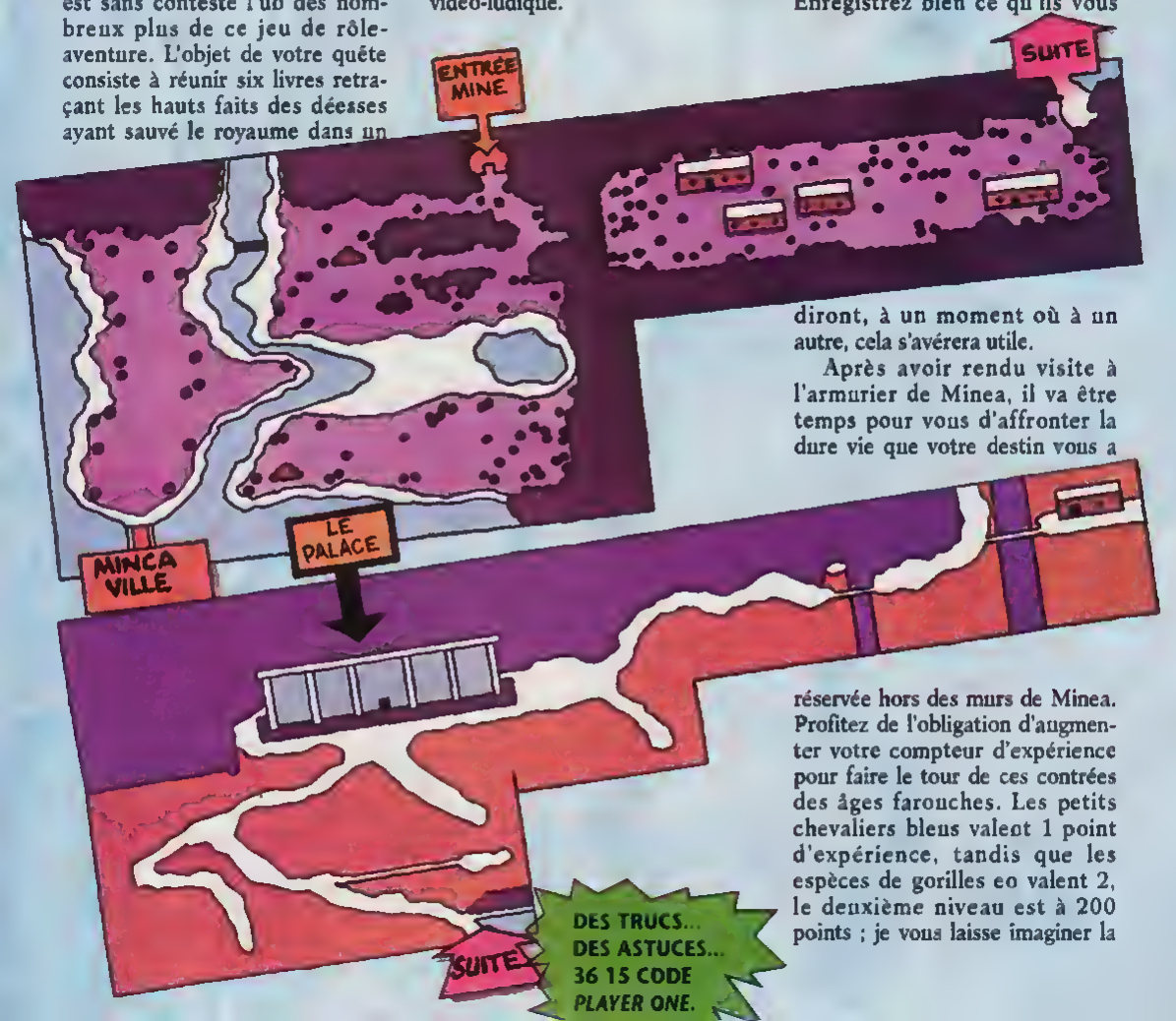
La bête noire de nombreux lecteurs entièrement disséquée. En deux numéros, *Player One* vous dévoilera l'intégralité des plans d'Ys, un jeu de rôle aventure à vous couper le souffle.

Digne d'une superproduction hollywoodienne, la doc séduit dès la première lecture, et on se retrouve, immédiatement, plongé dans l'univers fantastique d'Ys. L'accès à cinq fichiers de sauvegarde, et non à des mots de passe, est sans conteste l'un des nombreux plus de ce jeu de rôle-aventure. L'objet de votre quête consiste à réunir six livres retraçant les hauts faits des déesses ayant sauvé le royaume dans un lointain passé. Nous n'aborderons ce mois-ci que deux des trois zones constituant le jeu, à savoir : le Palace et les Mines. La Tour révélera tous ses secrets dans le numéro de la peu réjouissante rentrée marquant la fin d'une cure vidéo-ludique.

HORS DES MURS DE MINEA

Comme tout jeu de rôle-aventure se respectant, la première chose à faire est de s'équiper. Vous commencez le jeu à Minea et disposez d'une petite somme d'argent vous permettant d'acheter un équipement de base : l'épée courte et la cotte de mailles. Contrairement à beaucoup d'autres jeux, les conseils que vous donnent les personnages rencontrés ne sont pas à prendre au soixante-dix-huitième degré. Enregistrez bien ce qu'ils vous diront, à un moment où à un autre, cela s'avérera utile.

Après avoir rendu visite à l'armurier de Minea, il va être temps pour vous d'affronter la dure vie que votre destin vous a réservée hors des murs de Minea. Profitez de l'obligation d'augmenter votre compteur d'expérience pour faire le tour de ces contrées des âges farouches. Les petits chevaliers bleus valent 1 point d'expérience, tandis que les espèces de gorilles en valent 2, le deuxième niveau est à 200 points ; je vous laisse imaginer la



O OMENS
ASTER S.)

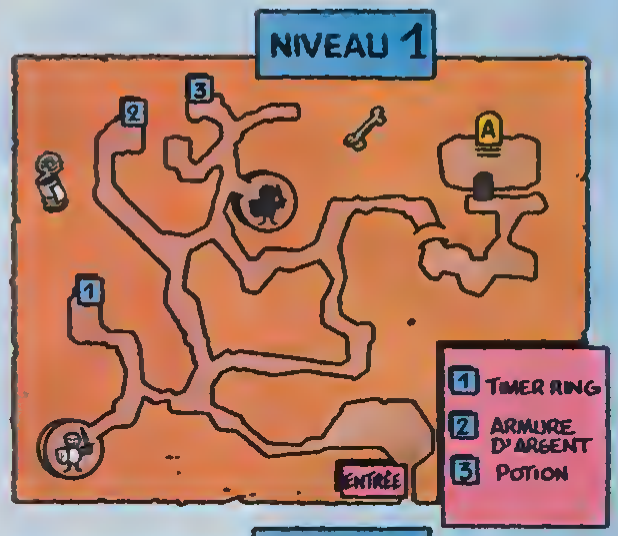
lourdeur (toute relative) de la chose. De l'autre côté du pont, il y a un lac au nord-est duquel est immergé un piédestal en or. Retournez alors à Minea et allez voir le marchand qui vous en donnera 2 000 pièces d'or. Une nouvelle visite chez l'armurier complètera votre équipement d'un bouclier.

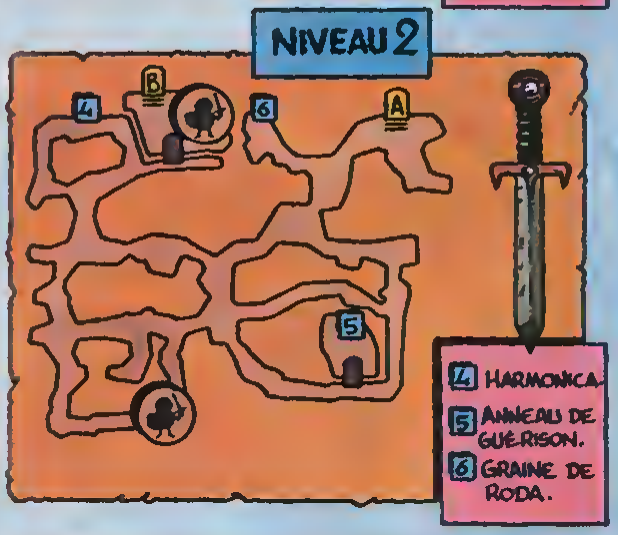
Enfin, rendez visite à Seer Sara, puis à sa collègue à Zepik, c'est elle qui vous dirigera tout au long de votre quête.

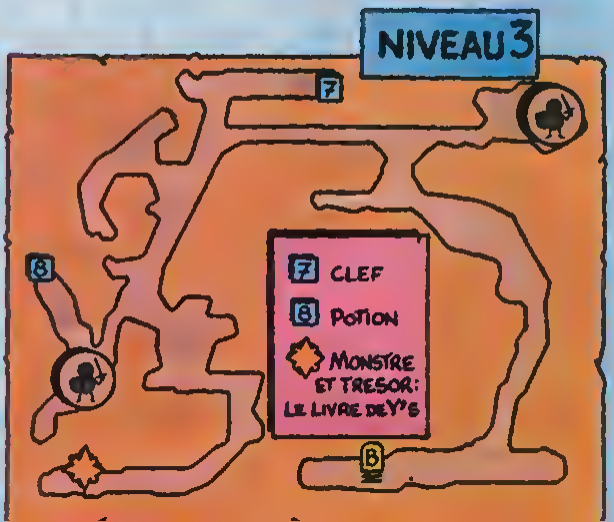
LE PALACE

Dès le troisième niveau atteint, n'hésitez pas à commencer l'exploration du temple doot les monstres sont encore plus payants. Lorsque vous posséderez l'argent nécessaire à l'achat de l'épée Talwarl, retournez à Minea l'acquérir, sans quoi vous ne pourrez vaincre le premier boss du Palace. Nous publions tous les plans ne figurant pas dans la doc. Le premier niveau sert à se familiariser avec la perspective des décors un peu déroutante au début. Aucun monstre ne la hante, sauf le gardien de l'accès aux niveaux supérieurs. Assurez-vous d'avoir bien sauvegardé votre partie avant de pénétrer dans son antre. Observez le monstre quelques secondes, vous vous rendrez compte qu'il se matérialise à intervalles réguliers, c'est à ce moment qu'il est vulnérable. Prenez bien soin d'ouvrir tous les coffres afin de récupérer tous les objets qu'ils renferment, dès que vous avez réuni les trois clefs des trois premiers niveaux du palace.

LA MINE

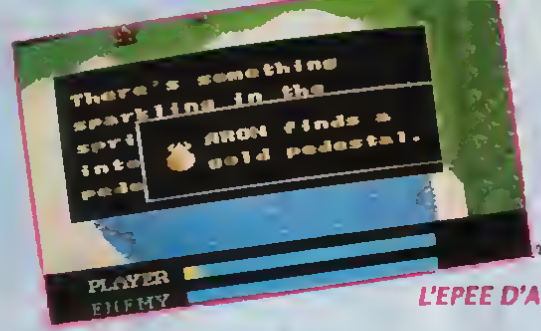






LES MINES

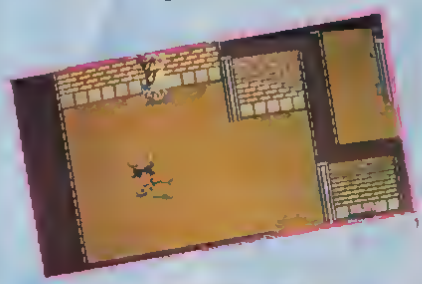
Regagnez maintenant la sortie pour vous rendre dans les mines. Comme pour le palace, n'oubliez pas de toujours sauvegarder en arrivant dans une nouvelle zone. Une fois à l'intérieur, testez votre résistance contre les monstres et, selon, évitez ou foncez au combat. Le coffre numéro 2 contient **l'armure d'argent**. Il y a de grandes chances qu'une fois en sa possession, vous soyez amenés à combattre certains monstres de la mine. Apprenez à les reconnaître pour accumuler plus rapidement les points d'expérience. Tentez ensuite l'exploration du deuxième sous-sol pour trouver ootamment la graine de Roda.

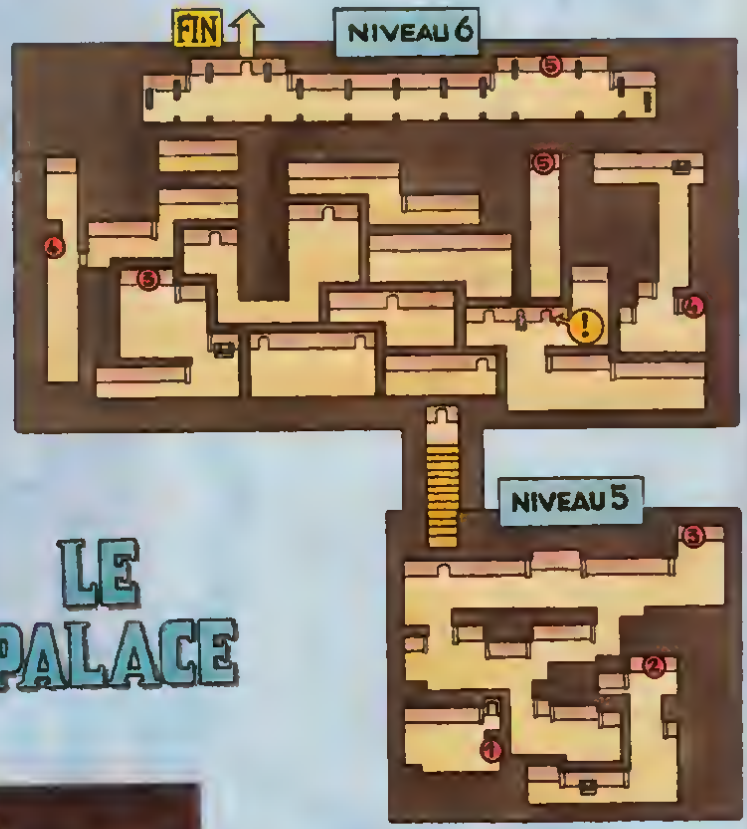


LE GUIDE PERMANENT TOUS LES JEU 36 15 CODE PLAYER ONE.

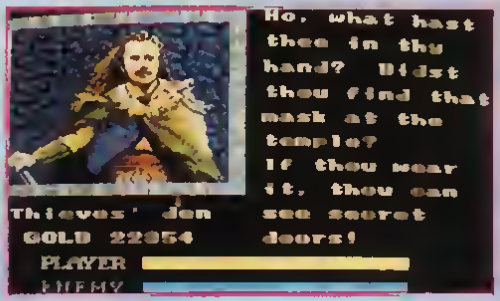
L'EPEE D'ARGENT

Maintenant que vous êtes en possession de la graine de Roda, vous pouvez prétendre devenir le nouveau détenteur de l'épée d'argent. Ressortez de la mine et allez aux pieds des deux pins





LE PALACE



représentés en marron sur le plan. Dès que vous l'aurez en main, plus rien, ou plutôt presque plus rien ne pourra vous mettre en danger. Il faut maintenant partir entreprendre le grand nettoyage des mines ou du palace. Vous devez défier tout ce qui bouge et monter le plus vite possible au niveau maximum. Ainsi, vous ne serez plus gênés par les monstres. Les quelques heurts que vous occasionneront leurs rencontres n'entraveront plus vos réflexions et vos déplacements d'un lieu à un autre.

4

5

LE PALACE II, LE RETOUR

Si vous avez bien aidé tous les gens ayant fait appel à vous, vous serez en possession de tous les objets indispensables pour obtenir les deux premiers livres. Le gardien du premier, situé au sommet du palace, n'opposera que très peu de résistance dès lors que vous posséderez tout l'équipement en argent. Le bouclier qui vous manque se trouve dans l'un des coffres des deux derniers niveaux.

Il n'existe aucune interconnexion entre les niveaux 4 et 5, si ce n'est par téléportation. Les statues(en rouge sur le plan) numérotées permettent les déplacements d'un point à un autre de la carte. Prenez bien la peine de toutes les utiliser pour ne pas oublier un élément important. Pour accéder à la cinquième statue, il faut utiliser le masque à l'endroit marqué d'un « ! » au sixième niveau.

Longez le large corridor bordé de colonnes jusqu'à l'antre du serpent géant gardant un des livres.

LA MINE II, LA VENGEANCE

Si vous êtes curieux de savoir ce qui est contenu dans les livres, rendez visite à Jeba (Zepik). Elle seule sait lire ces écrits magiques, du moins tant que vous ne posséderez pas un certain objet dont nous parlerons dans le prochain numéro. Le second livre est dissimulé au plus profond de la mine. En principe, finir son exploration ne devrait être qu'une simple formalité. Méfiez-vous quand même des yeux géants, mais leur rencontre signifie la proximité d'un anneau de guérison très utile. Au troisième sous-sol se trouve l'avant-dernière des six clefs.

La chauve-souris géante protégeant le livre est déjà plus dure à vaincre. Lorsqu'elle se divise en une multitude de petites chauves-souris, ne tentez rien d'autre que d'éviter leur contact. C'est lorsqu'elle reprendra sa taille géante initiale qu'il vous faudra la frôler à deux ou trois reprises, puis préparez-vous de nouveau à éviter sa petite armée. Une fois vaincue, la deuxième porte pourra être franchie. Vous retrouverez un nouveau livre.

LE LIVRE III, LA MISSION

Maintenant que vous possédez les deux premiers livres, il ne vous reste plus qu'à trouver le troisième pour clore ce premier volet d'YS. Allez vite voir Seer Sara... Hélas ! il est trop tard. Votre maléfique rival Dark Dekt l'a tuée sans pouvoir lui dérober le livre qu'elle possédait. Il vous sera donné par un homme, qui lui est resté fidèle.

Il vous reste la dernière partie qui est de loin la plus longue : la tour. En attendant, vous pouvez toujours vous y risquer, mais si vous vous perdez, vous le serez pour deux mois. Ne vous en plaignez pas et dites-vous qu'au moins vous serez au frais. ■

Wolfen

1 - Combat contre un démon samouraï
2 - Trouvez le piédestal pour bien commencer la partie
3 - Entretien avec le chef des voleurs
4 - L'arbre recélant l'épée d'argent
5 - L'entrée de la mine.

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin' Rubber - sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

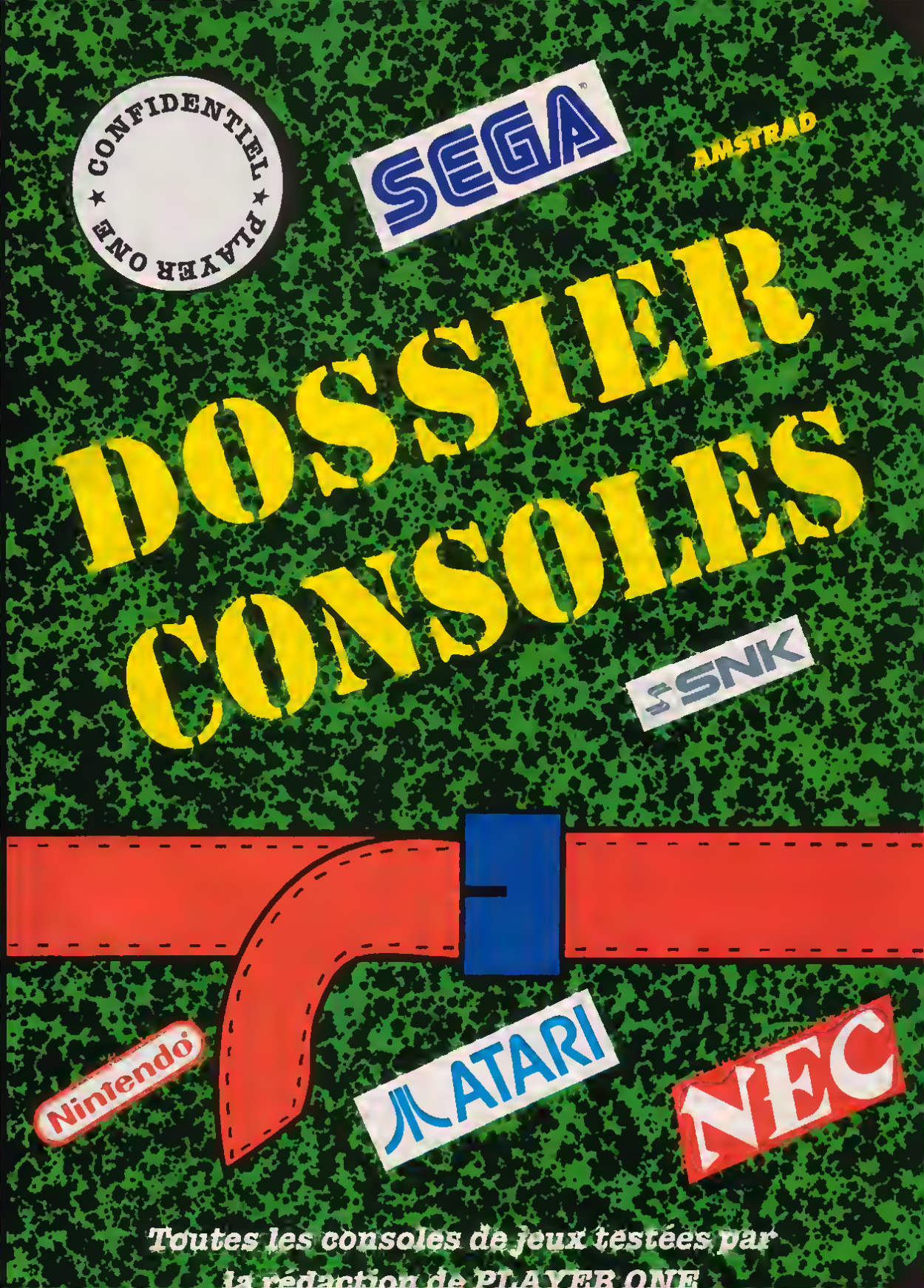
Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom _____ Prénom _____ Age _____

Adresse _____ Tél. _____

Ville _____ Code postal : _____

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES


CONFIDENTIEL ★ PLAYER ONE ★
SEGA
AMSTRAD
DOSSIER CONSOLES
SNK
Nintendo
ATARI
NEC
Toutes les consoles de jeux testées par la rédaction de PLAYER ONE

SNK NEO GEO

Borne d'arcade ou console ?

SNK anticipe sur le futur en proposant une borne d'arcade à domicile... Encore plus de couleurs, plus de sprites et plus de scrolls ! La Neo Geo mérite tous les superlatifs...

Conçue comme une coosole d'exception s'adressant à un public haut de gamme (une élite capable d'allooger plusieurs milliers de francs pour la machine et pour les jeux), la Neo Geo possède un parc installé pratiquemeot inexistant. Le distributeur français a bien tenté de mettre la Neo Geo en location, mais l'idée n'a pas vraiment été suivie par tous les revendeurs... Dommage !

Malgré les diverses rumeurs injustifiées selon lesquelles SNK arrêterait de produire la Neo Geo au Japon, cette console poursuit son petit boubomme de chemin auprès de ses supporters. D'ailleurs, SNK contioue d'assurer la sortie de nouveaux titres comme ASO II The Last Guardian qui paraîtra bientôt sous nos latitudes. L'un des grands intérêts de la Neo Geo est de proposer uoe carte mémoire permettant de sauvegarder jusqu'à 72 parties de jeux différents. Cette carte peut également être utilisée sur la borne d'arcade MVS pour continuer une partie en cours (cette borne contieot les mêmes jeux que la Neo Geo)... Inutile de revenir sur la qualité des graphismes, la souplesse des animations (quoique oous ayons déjà constaté des clignotements de sprites) et parlons plutôt de sa fiabilité !

POUR CENT BRIQUES T'AS PLUS RIEN !

Alors que le design de la bête est le plus sobre et le plus classieux de toutes les consoles, on note qu'il manque tout de même un témoin lumineux de mise sous tension, ce qui, vu le prix, est un peu étonnant. Le câble et la prise vidéo ne sont pas très solides et on se retrouve souvent face à des faux contacts. D'autre part, les cartouches fatiguent vite et, si on ne fait pas attention, les digits vocales de certains jeux deviennent une infâme bouillie (tout cela parce que les connecteurs ont dérouillés !).

Autre regret, aucune cartouche n'utilise les 40 Mo disponibles : la plupart font à peine plus de 3 mégas ! Le son non plus n'est pas toujours au maximum des possibilités de la machine. Il semblerait que les ingénieurs de SNK ont conçu uoe machine qu'ils n'arrivent pas à exploiter à fond. Il aurait peut-être fallu que des éditeurs autres que SNK développent aussi pour la Neo Geo. Mais ils n'ont pas répondu présent...

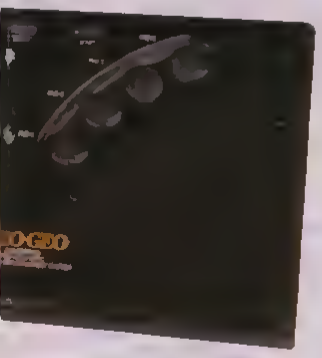
MIROIR, MIROIR, EST-CE QUE JE SUIS LA PLUS BELLE ?

L'avenir de la Neo Geo est bieo trouble ! Seul SNK sort des jeux pour elle et, à un rythme qui n'est pas extraordinaire. Les marchés japonais et américain restent station-

- Nom : SNK NEO GEO
- Nationalité : japonaise
- Date de naissance : 1990 (J
- Processeur : MC68000 (12
- Ram : 64 Ko, accès virtuel 6
- Résolution : non communic
- Couleurs : 4 096 affichables
- Son : 13 voies (FM, PSG, P
- Cartouches : 40 Mo max.

■■ **NEO GEO L'AVIS DES REDACTEURS** ■■ **CREVETTE** Une bien belle machine, comme diraient les Nuls. Des jeux exotique pouvez la louer ! Vous en prendrez plein les mirettes ! ■■ **IGGY** : La Neo Geo est un petit bijou : je m'amuse comme un fou à le rédi me refroidissent ■■ **WONDER** : Ça, c'est une console qui a la classe ! Le problème, c'est qu'elle est vraiment de luxe. Côté tech

FIVE

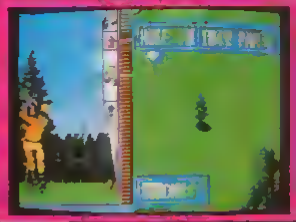


naires et les Européens ne sont pas encore assez fanatiques de consoles pour s'offrir un tel bijou... Peut-être que la politique de baisse des prix entreprise par Guillemot, le distributeur officiel de cette machine en France, portera ses fruits. Qui sait ?...

MAGICIAN LORD
Des graphismes délirants, une bande sonore démoniaque, il n'y a pas de mot pour définir l'exubérance de ce jeu. Que de couleurs ! Que d'ennemis ! Un jeu de plate-forme comme on est pas près d'en revoir ! En plus, il est aussi dur qu'il est beau . Et Dieu sait s'il est beau !...

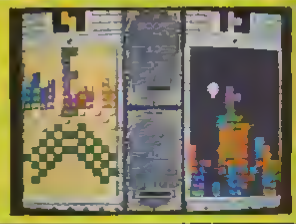
SUPER STARS BASEBALL PROFESSIONAL
Le baseball comme si vous étiez devant la TV ! Avec les voix des commentateurs en direct ! Des animations pour chaque phase de jeu et une jouabilité jamais vue dans une simulation de ce sport. Une prouesse réalisable seulement sur Neo Geo.

TOP PLAYERS GOLF
Le plus beau des golfs pour la plus selecte des consoles ! Votre caddie vous donne des conseils de vive voix . Des graphismes plus vrais que nature (on a vraiment envie de s'allonger dans l'herbe qui borde les fairways), des parcours variés et une facilité d'utilisation à faire rigoler un bambin..



LEAGUE BOWLING
Le plus crazy de tous ! Une simulation de bowling sur console, c'est déjà inhabituel en soi ! Mais lorsque ça s'accompagne de petites animations dignes des meilleurs dessins animés et qu'on peut jouer jusqu'à quatre (avec des commandes extrêmement simples), on perd la boule..

JDY JOY KID (PUZZLED)
Tétris façon Neo Geo... Ce qui n'était qu'un petit jeu simple et efficace devient un mini dessin animé ! Pour arriver jusqu'au bout, la carte mémoire est d'une grande aide car les pièces tombent rapidement... et à chaque tableau suffit sa peine ..



ARTE D'IDENTITE

pon, France)
lHz), Z80 (4 MHz)
Ko
ié
parmi 65 536
M), stéréo

et étonnants, mais pas en assez grand nombre ! Un prix toujours trop elevé . Ça ne vaut pas le coup d'en acheter una, mais vous sur Magician Lord Pourtant, je n'en acheterai jamais una Désolé, mais le prix das cartouches et la tailla minuscule de la ludothèque ique, c'est parfait Côte jaux, à part les simulations sportivas, ils sont très (trop) durs sans « continues » et trop faciles avec

SEGA MEGADRIVE

Elle s'appelle sixteen bits !

La Megadrive restera dans l'histoire du jeu vidéo comme la première console seize bits du marché.

Seize, c'est plus qu'un simple chiffre : cela exprime subjectivement le passage à une nouvelle génération de consoles ! Si les premieres heures de cette machine ont été glorieuses au Japon et aux USA, les ventes se sont quelque peu ralenties ces derniers temps. Un million d'exemplaires au Japon en 3 ans (alors qu'en quatre mois la Super Famicom s'y est vendue à 1,6 million) et un peu plus de 1,2 million aux Etats-Unis en 2 ans. Il reste du chemin à parcourir !

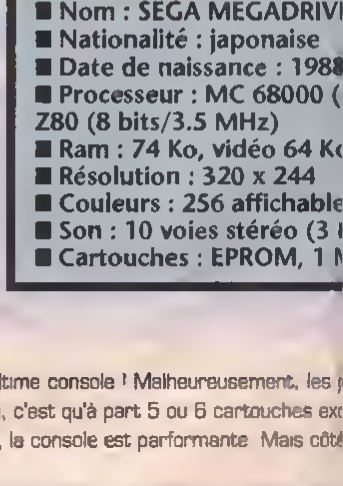
En Europe, les consoles 8 bits se vendent encore bien et, même si la Megadrive réalise un score honnête, on n'approche toujours pas des cent mille machines par pays. L'année prochaine, l'arrivée de la Super Famicom risque de porter un coup à la Megadrive. Mais on peut compter sur Sega pour se battre jusqu'au bout, d'autant que la qualité des prochains titres est en progression !

VOYAGE AU CENTRE DE LA MEGADRIVE

Les concepteurs de cette console ont opté pour la simplicité en choisissant le MC 68000 comme processeur principal. Le 68000 est un processeur 16 bits largement diffusé de par le monde. On trouve à ses côtés un Z80, celui-là même qui équipe la Master System. D'ailleurs, son rôle principal est d'assurer la compatibilité avec les jeux Master pour ceux qui utilisent l'adaptateur prévu à cet effet. Le reste du temps, il ne s'occupe guère que de la musique. Le

68000 est cadencé à une fréquence de 7.6 MHz.

Côté mémoire de travail, 74 Ko semblent suffisants. Par contre, les 64 Ko de la Ram vidéo paraissent dérisoires face aux 128 Ko de la Supergrafx ! Lorsqu'ils sont bien exploités, les graphismes de la Megadrive se révèlent excellents. Sa très bonne résolution (320 x 224) en est l'explication. Les 256 couleurs affichables (parmi une palette de 512 nuances) offrent un très bon rendu. Mais le point fort de la Megadrive reste le son ! Comblant le vide entre les « bips » d'une Master



■■ **SEGA MEGADRIVE L'AVIS DES REDACTEURS** ■■ **CREVETTE** : Je m'attendais à voir l'ultime console ! Malheureusement, les p console ■■ **IGGY** La Megadrive est une machine puissante qui déçoit un peu ! Le problème, c'est qu'à part 5 ou 6 cartouches exc noug, n'arrange rien ■■ **WONDER** : Quelle déception ! Au vu des caractéristiques techniques, la console est performante Mais côté

System et l'orchestre symphonique d'une Super Famicom, la Megadrive profite pleinement de ses 5 voies stéréo (3 PSG, 1 FM, 1 PCM) et se permet quelques effets sympa comme la digit vocale ou l'échantillonnage... Et pour finir, les cartouches peuvent contenir jusqu'à 8 Mbit (1 Mo) de données.

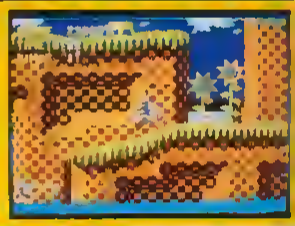
ARTE D'IDENTITE

(Japon), 1990 (France)
6-32 bits/7.16 MHz),

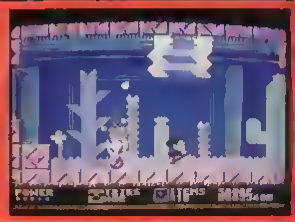
: parmi 512
SG, 1 FM, 1 PCM)
lo max.

TOP FIVE

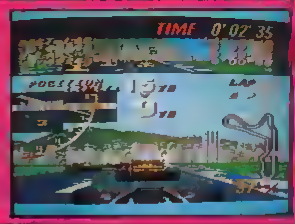
SONIC THE HEDGEHOG
Sonic est le nouveau heros de Sega. Un héros qui risque de faire très, très mal ! Les graphismes, les animations et la jouabilité surpassent largement ce qui s'était fait jusqu'à présent sur Megadrive. Un jeu de plate-forme aussi réussi est un exploit que seul Nintendo avait réalisé auparavant .



MICKEY MOUSE : CASTLE OF ILLUSION
Avant que Sonic ne debarque, Mickey était le top des tops sur Megadrive ! Associes à des graphismes superbes et à une bande sonore etonnante, humour et émerveillement sont les deux élements qui font de Mickey un jeu de plate-forme hors du commun.



SUPER MONACO GP
Super Monaco GP inaugure une nouvelle generation de course automobile sur console. Réalisme maximal, animation rapide, on n'avait encore jamais vu ça avant cette adaptation de la très celebre borne d'arcade. Indispensable pour tout possesseur de Megadrive



THE REVENGE OF SHINOBI
Shinobi est l'un des personnages que Sega utilise couramment sur borne d'arcade et, desormais, sur console. Ce fut egalement l'un des premiers jeux de la Megadrive et l'un des plus réussis ! Graphismes fins et esthétiques, musique originale, très bonne jouabilité c'est l'un des jeux préférés de *Player One* !

SHADOW DANCER
La suite de The Revenge of Shinobi. Comme quoi les suites peuvent être réussies ! Les graphismes ont beaucoup changes et ne reprennent en rien ceux de la borne d'arcade originale. La jouabilité reste excellente et certains tableaux affichent un nombre incroyable de scrollings.

ux l'ont trahie ! A part de rares titres comme Mickey ou Sonic, la production est triste, peu originale et n'exploite pas les capacites de la
ptionnelles, les softs sont beaux mais lassants. La politique de Virgin, qui tarde a importer des merveilles comme Thunderforce III ou Gy-
jeux, bof !... Mis à part les deux ou trois (genre Mickey ou Sword of Vermilion) qui sortent du lot (et de loin), il n'y a pas grand-chose

NEC

COREGRAFX ET PC ENGINE GT

Danse avec les grandes...

Moins chère des consoles de la « génération 16 bits », la Coregrafx, ex PC Engine, défie avec arrogance ses concurrentes plus récentes...

Petite et compacte, la console abrite un processeur 8 bits plus tout jeune mais rapide (7 MHz), secondé par une armada de co-processeurs. Cette architecture très efficace, également adoptée par la Super Famicom, lui permet de proposer des animations au moins égales à celles des vraies 16 bits. Certains scrollings de la Core atteignent des vitesses dignes de la Neo Geo. Mais le tableau est un peu moins glorieux côté son : pas catastrophique, mais bien loin de la Megadrive...

Globalement, le bilan est donc très positif : loin de jouer dans la catégorie « vieux croulants », la Core assure encore méchamment bien. Signalons quand même un léger problème sur les branchements TV. La sortie vidéo en 60 Hz permet d'obtenir une plus grande rapidité d'animation et une image plein écran, mais entraîne certaines incompatibilités : 10 à 20 % des télés françaises refusent ce signal.

JEUX ET CD-ROM, LA CLASSE !

La ludothèque constitue une des grandes forces de la Core : avec une dizaine de nouveautés par mois, cette console est la plus prolifique du marché. De plus, la qualité des cartouches est souvent excellente... Imbattable en matière de shoot them up et de simulations sportives, elle dispose également de jeux de plate-forme et de beat them up remarquables. Par contre, l'arcade-aventure, les jeux de rôle ou les wargames sont quasi inexistants : les textes en japonais rendent la plupart de ces jeux injouables. Bref, le domaine de la Core, c'est plutôt l'action !

Outre le quintupleur de joypad qui permet de jouer en groupe, la Core dispose d'un CD-Rom. Ce support qui dote la console de capacités sonores hi-fi permet de réaliser des jeux d'une richesse et d'une beauté jamais vues. Si le marché des jeux CD a longtemps stagné, il est désormais en plein boum : le rythme des sorties s'emballe (plus de 30 nouveautés prévues cette année) et les dernières productions sont renversantes.

Le principal problème de la Core reste sa faible implantation dans les pays occidentaux. Gros succès au Japon (3 millions de consoles), elle a été un peu vampirisée aux Etats-Unis et en Europe par la Megadrive. Néanmoins, la situation est loin d'être catastrophique, particulièrement en France où le parc installé (30 000 unités) est le plus important du continent. D'autre part, le succès japonais garantit un flot constant de nouveautés et, s'il est certain que la Core ne se vendra jamais autant que sa concurrente, il y a de la place pour deux sur le marché des 16 bits.

Grâce à son rapport qualité/prix imbattable, ses jeux et son CD-Rom, la vaillante petite console demeure un outsider séduisant pour les fans d'arcade et de sport.

GT : LA ROLLS DES PORTABLES

Autre produit de la gamme Nec, la PC Engine GT est heureusement promise à un avenir serein. Petite reine des portables, elle dispose de performances impressionnantes qui écrasent toutes ses concurrentes. Rien d'étonnant : il s'agit carrément d'une Core miniaturisée, dotée d'un écran d'une qualité exceptionnelle : les plus pe-

- Nom : NEC COREGRAFX
- Nationalité : japonaise
- Date de naissance : 1987
- Processeurs : 6280 à 7 M
- Ram : 8 Ko, vidéo 64 Ko
- Résolution : 256 x 244
- Couleurs : 256 parmi 512
- Son : 6 voix stéréo
- Cartouches : 512 Ko max

■■ **CORE GRAFX ET GT L'AVIS DES REDACTEURS** ■■ CREVETTE : La plus puissante des 8 bits. Des graphismes étonnants, des jeux soient en japonais ■■ **IGGY** : Rapport qualité/prix imbattable, excellentes animations et jeux d'enfer, le Core me fait craquer ! Elle à le GT, je ne la quitte plus ! ■■ **WONDER** : Ce qui est bien, sur la Core, c'est qu'il y en a vraiment pour tous les goûts. Comme en pl

tits points sont parfaitement visibles et les couleurs surprennent par leur rendu. Avec ses 500 g et son format liliputien, elle tient dans la poche d'un blouson. Pas de soucis à se faire pour les jeux non plus : elle est entièrement compatible avec sa grande sœur et dispose de la même ludothèque.

La GT présente toutefois quelques défauts de jeunesse : l'adaptateur secteur, indispensable vu sa faible autonomie, n'est pas encore disponible. Même problème pour le câble de jeu à plusieurs : il faudra s'en passer quelque temps encore. En fait, le principal défaut de cette machine reste son prix, très élevé pour une portable. Ce qui ne l'empêche pas de se retrouver régulièrement en rupture de stock aux Etats-Unis et au Japon.

ARTE D'IDENTITE

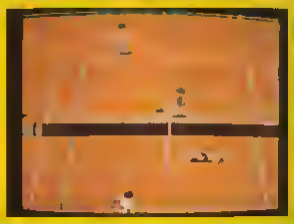
(Japon), 1989 (France)
:z + co-processeurs 16 bits

PLAYER ONE CERTIFIE

(500 Mo sur CD-Rom)

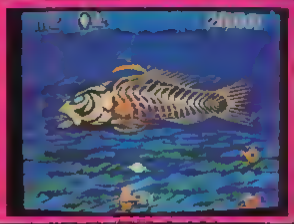
TOP FIVE

FINAL MATCH TENNIS
Graphismes fins, animation ultra réaliste, possibilité de jouer jusqu'à quatre et jouabilité parfaite, Final Match Tennis est incontournable. Trois mois après sa sortie, ce soft continue à tourner des après-midis entiers à la rédac. Le meilleur tennis sur console

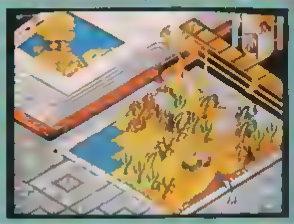


FORMATION SOCCER
Decidemment tres a l'aise dans le sport, la Core dispose également de la meilleure simulation de foot toutes machines confondues Joli doublé ! Riche et réaliste, Formation Soccer dispose en plus d'une réalisation impeccable et permet de jouer à quatre Un must absolu !

DEAD MOON
Dur, tres dur d'élire le meilleur shoot them up de la Core : de Tiger Heli à Darius +, les perles du genre sont nombreuses Allez, on se décide pour Dead Moon qui, avec ses décors « photographiques » et ses scrolings fabuleux, est le plus beau « tire-leur dessus » de cette bécane.



POPULOUS
Attention, grand classique ! Beau, riche et original, ce superbe wargame a été parfaitement adapté sur Nec Avec ses nombreuses options, sa somptueuse bande son et la possibilité de sauvegarder les parties, on gravite loin au-dessus de la version Megadrive et pas très loin de celle sur Super F. Classieux !



PARASOL STARS
La suite de Bubble Bobble et de Rainbow Island est un jeu de plate-forme très, très réussi. Doté d'une réalisation quasi parfaite et d'une jouabilité impeccable, cette cartouche bourrée de surprises est une véritable drogue ! L'un des jeux culte d'Iggy et de Wonder Fra.

imations foudroyantes, les meilleurs shoot'em up, un CD-Rom, une version portable couleur extraordinaire . Dommage que les 3/4 des s pas les plus beaux graphismes, ni les meilleures musiques, mais c'est celle sur laquelle je m'éclate le plus Petite Core, je t'adore ! Quant les adaptations de jeux d'arcade sont très fidèles aux originaux, je suis vraiment aux anges Elle n'est « 8 bits » que de nom

SEGA

MASTER SYSTEM

Mamie a la pêche !

Le succès de la Megadrive ne doit pas faire oublier son ancêtre, la Master System. « Relookée » et dotée d'un prix compétitif, la Master continue son éternel combat contre Nintendo.

En ce qui concerne la technique, la Master accuse pourtant le coup ! Avec son antique processeur 8 bits se traînant à 3,6 MHz, ses 16 couleurs choisies parmi 64 et ses 3 voies sonores, il ne faudra pas s'attendre à des merveilles. D'autant plus qu'un problème de clignotement apparaît souvent quand il y a un peu trop d'objets à l'écran.

Bien qu'un peu plus puissante que la NES, la Master appartient donc à une génération démodée. Ce qui n'empêche pas les dernières productions de faire exploser ses limites technologiques ! Des jeux comme Mickey, Indiana Jones, Paperboy ou Pacmania proposent une qualité de graphisme et d'animation qu'on croyait impossible à obtenir sur cette bécane.

Y'A BON LES JEUX !

Durant sa longue carrière, la Master a eu le temps de se constituer une solide ludothèque de plus de 100 titres. Les adaptations de hits d'arcade (pas étonnant, vu le constructeur) et les simulations sportives sont particulièrement à la fête. On trouve également un bon paquet d'excellents jeux de rôle et même (à partir de la rentrée) un wargame mythique, Populous. Forcément larguée par la NES en matière d'arcade-aventure et de jeux de plate-forme, elle réussit malgré tout à aligner quelques titres convaincants dans ces domaines.

Depuis le début de l'année, quelques éditeurs européens adaptent pour elle les meilleurs titres du monde sur micro-ordinateur, alors que Sega porte une partie des jeux de la Megadrive sur sa vieille console. Bref, on trouve de tout sur Master ! Atout appréciable : les cartouches sont moins chères que celles de sa concurrente et descendent carrément sous la barre des 100 F pour les plus anciennes. Une bonne nouvelle pour les porte-monnaie !

RETRAITE DOREE

Ce n'est un secret pour personne, la Master est une console en fin de carrière. Stoppée net au Japon, elle est également quasi morte aux Etats-Unis. En Europe, heureusement, la situation est complètement différente. Cette machine a toujours bien marché sur le vieux continent, devançant même à une époque, le géant Nintendo. Avec près de 500 000 unités vendues en France et un bon paquet en Angleterre, la Master y est une des consoles les plus répandues.

Aujourd'hui encore, elle continue à se vendre à un rythme appréciable : Noël dernier a vu de 100 à 200

- Nom : SEGA MASTER SYSTE
- Nationalité : japonaise
- Date de naissance : 1986 (Ja
- Processeurs : Z80 A à 3.6 MH
- Ram : 8 Ko, vidéo 16 Ko
- Résolution : 256 x 192
- Couleurs : 16 parmi 64
- Son : 3 voies
- Cartouches : 256 Ko max.

■■ **MASTER SYSTEM L'AVIS DES REDACTEURS** ■■ **CREVETTE** : Autant être franc : à part Mickey et R-Type, aucun jeu me plaît anglais préperent tout de même des titres intéressants ■■ **IGGY** : La Master a encore du charme. Même si la NES lui fait de l'ombr déplaire ■■ **WONDER** : Franchement, au départ je n'étais pas un fan de la Master. Maintenant, les programmeurs arrivent à tirer

mille machines s'arracher dans notre beau pays. De quoi faire verdir bien des « petites jeunes » arrogantes ! De toutes façons, même si la commercialisation s'arrêtait brutalement (ce qui est peu probable, rassurez-vous), le parc installé est sufisamment important pour garantir un flux constant de nouveautés pendant un bon bout de temps.

Pas chère et encore performante, la mamie ne se sent pas encore l'âme d'une momie. Loin de là...

ARTE D'IDENTITE

on), 1988 (France)

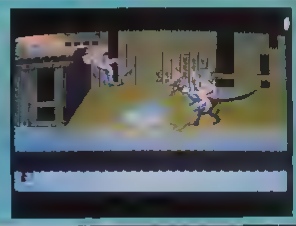
TOP FIVE

MICKEY MOUSE
La souris de Walt Disney casse tout sur 8 bits ! Poussant la console dans ses derniers retranchements, ce jeu de plate-forme à la réalisation ahurissante est de loin le préféré de Crevette, d'Iggy, de Pedro, de Wond... de toute la rédac, quoi !

YS
Dépaysement garanti dans ce monde où la magie règne en maître. Un cocktail réflexe/réflexion parfaitement équilibré, un jeu riche et beau, sans oublier la possibilité de sauver ses parties, Ys est une cartouche irréprochable. Le jeu de rôle au mieux de sa forme.

WONDER BOY III
Métamorphosée en dragon, la vedette de Sega décolle pour un sommet de l'arcade-aventure. Une réalisation très convenable, des mondes à ne plus savoir qu'en faire et une richesse affolante, on craque ! Prévoyez carrément plusieurs semaines (en jouant tous les jours) pour le finir.

GOLDEN AXE
Après son succès dans les salles d'arcade, le barbare garde la forme sur 8 bits. Dites à Bernard-Henri Levy de faire un tour et à Conan de rappliquer : ici, on dégomme tout ce qui bouge, à coup de hache de préférence. Vive l'héroïc fantasy et vive Golden Axe !



SHINOBI
Impossible d'échapper au ninja de choc dans la galaxie Sega. Shinobi s'est vu décliner à toutes les sauces mais, à *Player One*, on garde une préférence pour le jeu original qui constitue une des adaptations de borne les plus réussies sur Master. Kaiii !

r cette console. Je n'aime pas son look, les sprites clignotent trop et il y a trop de « bips » en guise de bande sonore. Certains éditeurs ses cartouches ne sont pas chères et sa ludothèque est plus riche en adaptations d'arcade et en jeux de rôle. Ce qui n'est pas pour me es prouesses de cette machine, il est vraiment dommage que les Mickey ou autres Ghouls'n Ghosts n'arrivent qu'aujourd'hui.

Nintendo NES

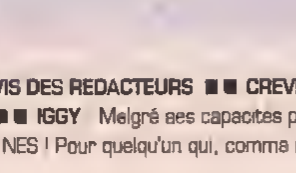
All over the world...

Sortie en 1983 au Japon , la petite console 8 bits de Nintendo n'est pas encore décidée à laisser sa place à sa grande soeur, la Super Famicom.

La NES (Nintendo Entertainment System) est la plus vieille des consoles de cette génération ! Elle détient le record absolu de longévité sur le marché et aussi celui des ventes (plus de 50 millions d'exemplaires de par le monde). Le décompte se fait ainsi : environ 17 millions d'unités au Japon, un peu moins de 30 millions aux USA, un peu plus d'un million en France et un ou deux petits millions qui se baladent dans le reste du monde ! Ces chiffres en font, très loin devant les autres, la console la plus répandue sur la planète.

C'EST DANS LES VIEUX POTS QUE L'ON FAIT UNE BONNE SOUPE !

Pourtant la NES est loin d'être un summum de haute technologie. Elle est même carrément « out » ! Pour preuve, son vieux processeur huit bits (PP2A03) cadencé à 1.9 MHz. Pour l'exploiter, 2 Ko de Ram, et déjà 32 Ko de mémoire vidéo (la mémoire vidéo est l'un des éléments importants d'une console, car plus elle offre de place, plus les programmeurs peuvent

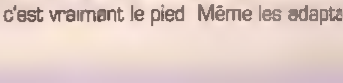


jouer avec les éléments graphiques et réaliser des effets spéciaux). Côté image, elle prend également un coup de vieux. 52 couleurs affichables (4 par caractère), cela limite les dégradés ! Quant à la résolution de l'écran, il ne faut pas s'attendre à des miracles... Le 256 x 240 n'est pourtant pas si ridicule, compte tenu de son âge. Mais le plus extraordinaire, c'est le son ! Bien que l'on soit loin de la qualité CD de la Super Famicom, la NES réussit tout de même à produire des sonorités étonnantes (par exemple les sons de tambour dans Super Mario 3) avec ses 3 malheureuses voies non-stéréo. Pour finir, la capacité maximum des cartouches n'excède pas 128 Ko de Rom. Et pourtant, les programmeurs font des miracles !

UNE CARTE VERMEIL EN TETE DE TRAIN...

A l'utilisation, la NES révèle peu de défauts, pour ne pas dire aucun ! Sa solidité est exemplaire. Les prises et câbles sont solides, les boutons sont indestructibles et l'ensemble est homogène. Seuls reproches, le « reset » sur la console (c'est quand même mieux au paddle) et les bord tranchants des manettes qui fatiguent les doigts (heureusement, il existe d'autres modèles en vente).

Côté logithèque, la NES possède plus de 600 titres outre-Atlantique ! En France, Bandai affiche une sélection de près de 100 titres, parmi le meilleur de la production mondiale. Avant d'être lancés, tous les jeux passent au banc d'essai Nintendo. Seuls ceux qui répondent aux critères de qualité bénéficient de l'« Official Seal of Quality » de la marque. Résultat : l'en-



- Nom : NINTENDO ENTERT
- Nationalité : japonaise
- Date de naissance : 1983 (J
- Processeur : PP2A03, 1.9 M
- Ram : 2 Ko, vidéo 32 Ko
- Résolution : 256 x 240
- Couleurs : 52 affichables, 4
- Son : 3 voies, 4 octaves
- Cartouche : EPROM, 128 K

■■ **NINTENDO NES L'AVIS DES REDACTEURS** ■■ **CREVETTE** A part le Super Famicom, c'est ma console préférée Et même si les gr
Pour moi, y'a pas mieux ! ■■ **IGGY** Malgré ses capacités poussives (ouh, les couleurs baveuses !), la NES reste un excellent choix. Les ca
ce qu'ils sont bons les jeux NES ! Pour quelqu'un qui, comme moi, adore les jeux d'arcade-aventure, c'est vraiment le pied Même les adapta

semble de la production est de très honne qualité, avec des jeux vastes, riches, variés et d'une jouabilité exemplaire. Le sans faute !

L'avenir de la NES n'est pas encore menacé. La production de jeux est toujours importante et l'imposant parc de machines installé aux USA comme en France mettra quelques années avant de se transformer en parc de Super Famicom ! La NES reste donc un bon achat et, pour ses possesseurs actuels, il n'est pas encore temps de s'en séparer.

ARTE D'IDENTITE

NMENT SYSTEM (NES)

oon), 1989 (France)

z

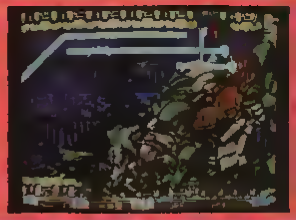
ar caractère

max.

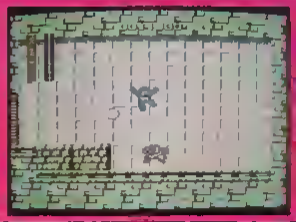
TOP FIVE

SUPER MARIO I, II ET III
C'est grâce à Mario que Nintendo est devenu n° 1 mondial. La star des stars cache les jeux de plate-forme les plus aboutis et les plus fabuleux de l'histoire. Tous les trois sont excellents (le III sort en septembre en France), quoique le II soit un peu particulier. Si les Super Mario sont les jeux les plus vendus au monde, c'est parce qu'ils sont les jeux les plus jouables...

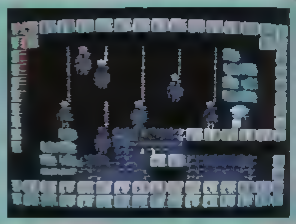
ZELDA I ET II
Ce sont les jeux typiques du style Nintendo : immenses (plus de 360 h de jeu), intelligents, parfaitement jouables... Ces deux épisodes des aventures de Link sont devenus la référence en arcade-aventure. Avec Zelda, les méninges en prennent un coup !



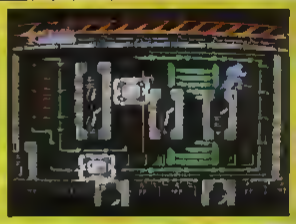
MEGAMAN I ET II
Encore une star Nintendo ! Le petit bonhomme bleu vous en fait voir de toutes les couleurs dans deux jeux de plate-forme gratinés. Originaux, variés et encore une fois super jouables, les deux épisodes de Megaman sont sans pitié pour vos nerfs !



CASTLEVANIA I ET II
Reprenant le système de jeu de Zelda, les deux chapitres de Castlevania vous expédient dans l'univers du comte Dracula ! Prévoir beaucoup de temps et des nerfs d'acier...



BATMAN
L'un des plus beaux jeux d'arcade sur NES. Tiré du film de Tim Burton, le dark super héros affronte le Joker et ses hommes de main. Des graphismes étonnants, des mouvements stupéfiants et une jouabilité extraordinaire. Un batjeu ! (NB : Crevette avait d'abord choisi Ninja Turtles, mais sous la pression de Pierre, le chef, il s'est résigné à le remplacer par Batman ! Les Nintendomaniaques jugeront...)



hismes sont d'un autre âge, aucune autre console ne propose des jeux aussi jouables, aussi vastes et aussi intelligents. Le savoir faire Nintendo... ouches sont chères mais elles assurent méchamment. Pour l'arcade-aventure et les jeux de plate-forme, y'a pas mieux ! ■■ **WONDER** : Qu'est-ons d'arcade sont retravaillées et transformées en jeux d'aventure. Vraiment cool ..

AMSTRAD GX 4000

Le croco se casse les dents...

Il y a un peu moins d'un an, Amstrad lançait la GX 4000.

Techniquement, la GX 4000 est pourtant une 8 bits très correcte. Résolution convenable (bien mise en valeur par une palette de couleurs importante) et bruitages satisfaisants, la GX 4000 dispose de capacités suffisantes, légèrement supérieures à celles d'une NES ou d'une Master. La possibilité de connecter la bécane à un moniteur Amstrad, pas cher du tout, est également un plus pour ceux qui ne veulent pas squatter systématiquement le téléviseur familial. Les mauvaises langues feront remarquer que les jeux n'occupent pas tout l'écran et que la gestion de la 3D pose des problèmes, mais il n'y a quand même pas de quoi se frapper la tête contre les murs.

CHEF, CHEF QU'EST-CE QU'ON FAIT ?

Le hic vient plutôt du niveau médiocre des premiers jeux disponibles et du prix trop élevé de la console Amstrad. Ces défauts l'ont empêché de s'imposer... Maintenant qu'on dispose enfin de cartouches exploitant les possibilités de la machine, la situation n'est pourtant pas brillante ! Vu le faible parc installé, les softs se vendent mal, ce qui dissuade les éditeurs d'en développer d'autres. Les nouveautés ne sortiront désormais qu'au compte-gouttes !

Selon Amstrad, 40 000 unités (?) se seraient vendues en France. Si tel était le cas, se serait le meilleur score de la GX en Europe. Quoi qu'il en soit et malgré des baisses importantes qui la positionnent enfin sur le marché à un prix raisonnable, la GX 4000 est loin d'être une concurrente sérieuse pour Nintendo et Sega.

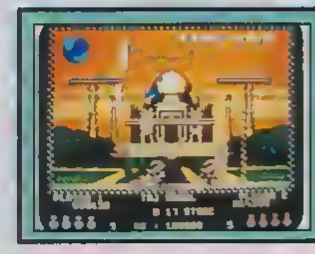
CARTE D'IDENTITE

- Nom : AMSTRAD GX 4000
- Nationalité : anglaise
- Date de naissance : 1990 (Europe)
- Processeurs : Z 80
- Ram : 64 Ko
- Résolution : de 16 x 200 à 640 x 200
- Couleurs : 48 couleurs parmi 4 096
- Son : 3 voies stéréo
- Cartouches : 512 Ko max (128 Ko actuellement)

ROBOCOP II
Sur des graphismes d'enfer, le flic de métal revient dans un excellent jeu de plate-forme. Mais attention : soft trop dur pour les petits joueurs.

NAVY SEALS
Graphismes, animations et bruitages, tout est parfait dans Navy Seals, sauf le niveau de difficulté qui est très élevé et donc décourageant pour les débutants. Va falloir s'accrocher !

TENNIS CUP II
Le tennis passe bien sur console. Très beau et réaliste, Tennis Cup II est un petit chef-d'oeuvre de simulation sportive. A acquérir d'urgence !



PANG
Adaptation d'une borne de Taito mélangeant shoot them up et jeu de plate-forme, Pang est mignon, jouable et accrocheur. Et en plus, on peut jouer à deux !

SWITCHBLADE
Malgré une réalisation assez moyenne, ce jeu de plate-forme au look très japonais est une véritable merveille de richesse et de jouabilité. Très sympa...

■■ GX 4000 L'AVIS DES REDACTEURS ■■ CREVETTE : Amstrad a voulu jouer dans la cour des grands et il s'est planté ! Ce n'est pas un CPC sans clavier qui pouvait contrecarrer Nintendo et Sega **■■ IGGY** : La GX, beurk ! Technologie « low-tech », ludothèque liliputienne (avec un bon paquet de déchets) et avenir sombre. Je n'achète surtout pas ! **■■ WONDER** : Je ne joue que sur des consoles de jeux !

NEC SUPERGRAFX

THREE

Loin de s'endormir sur ses lauriers, le géant japonais de l'électronique a doté la Core d'une grande sœur : la Supergrafx.

Techniquement, la SGX est une sorte de super Core très semblable à sa grande sœur (et donc entièrement compatible), mais encore plus puissante en matière d'animation. La Ram vidéo, la taille et le nombre de sprites affichables simultanément ont carrément été doublés. En clair, ça veut dire que la SGX propose une plus grande rapidité d'animation, qu'elle peut manipuler plus d'objets en même temps et qu'elle ne souffre quasiment plus des problèmes de clignotement quand elle affiche les « gros ennemis ».

Histoire d'enfoncer le clou, des scrollings en parallaxe ainsi que des effets de zoom ont été préprogrammés dans la bécane, ce qui facilite énormément la réalisation de superbes scrollings sur plusieurs plans et d'effets 3D infernaux. Quant à la capacité plus importante des cartouches, elle permet d'améliorer la qualité des graphismes et d'offrir des jeux plus longs. Bref, à l'exception des possibilités sonores, on est en présence d'une console disposant de performances intermédiaires entre la Megadrive et la Super Famicom.

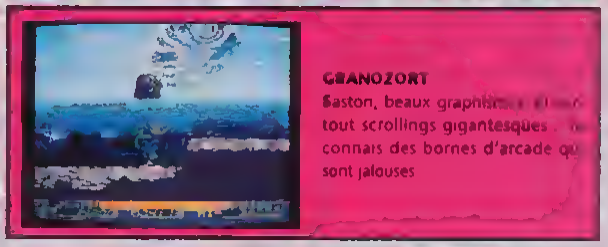
RECHERCHE JEUX DESESPEREMENT !

Génial ? Pas tant que ça ! Car malheureusement, côté ludothèque, le tableau est bien moins rose ! Cinq jeux en un an et demi (six avec 1941, la sortie de cet été), il n'y a pas de quoi être fier ! Plus gênant encore, certains titres forts très attendus, comme Strider ou Galaxy Force II, sont carrément tombés dans les oubliettes... On déplore d'autant plus cette situation que les rares jeux disponibles sont d'une qualité à proprement parler exceptionnelle. D'accord, il reste toujours les nombreux softs Core, mais c'est toujours frustrant d'utiliser une console en dessous de ses capacités...

Résultat des courses : avec moins de 4 000 unités vendues en France, la Supergrafx n'a toujours pas décollé chez nous et n'a pas tellement fait mieux au Japon ! Il serait peut-être temps qu'on se réveille un peu chez Nec !

GHOULS'N GHOSTS
Objet d'une vénération illimitée à *Player One*, ce jeu mythique de Capcom n'a jamais été aussi beau que sur Supergrafx. Indispensable !

ALDYNESS
Superbement réalisé et bourré de tonnes d'effets jamais vus, Aldyness est un must du shoot them up. Re-indispensable !



GRANOZORT
Baston, beaux graphismes et surtout scrollings gigantesques. Je connais des bornes d'arcade qui sont jalouses.

CARTE D'IDENTITE

- Nom : NEC SUPERGRAFX
- Nationalité : Japonaise
- Date de naissance : 1989 (Japon), 1990 (France)
- Processeurs : 6280 à 7 MHz + co-processeurs 16 bits
- Ram : 32 Ko, vidéo 128 Ko
- Resolution : 256 x 244 ou 320 x 240
- Couleurs : 256 parmi $12
- Son : 6 voix stéréo
- Cartouches : $12 Ko max (500 Mo sur CD-Rom)

■■ **SUPERGRAFX L'AVIS DES REDACTEURS** ■■ **CREVETTE** : Pas assez de différences avec la Coregrafx, un prix élevé, un look infâme... J'accroche pas du tout ! ■■ **IGGY** : Je l'aime bien et les rares jeux dédiés m'hallucinent. N'empêche que je l'utilise à 80 % comme une Core. Dommage. ■■ **WONDER** : Dites-moi M. NEC, pourquoi ne sortez-vous pas plus de jeux pour la SGX ? J'en attends avec impatience et ils ne viennent pas...

ATARI LYNX

Une Américaine chez les Nippones.

Longtemps seule portable couleur, la Lynx doit désormais faire face à rude concurrence...

Dans sa bataille contre Game Gear et GT, la Lynx peut compter sur ses performances techniques impressionnantes. Processeur supersonique assisté par des co-processeurs et bonnes possibilités graphiques, il y en a là-dedans ! Le son est un peu moins bon, mais la capacité élevée des cartouches permet d'excellentes digitalisations. Bref, GT mise à part, la Lynx est la plus puissante des portables. Cela se paie malheureusement par une taille impressionnante : il faudra attendre la Lynx II pour corriger ce défaut. Par ailleurs, la faible autonomie pose également des problèmes, mais c'est un inconvénient commun à toutes les portables couleur.

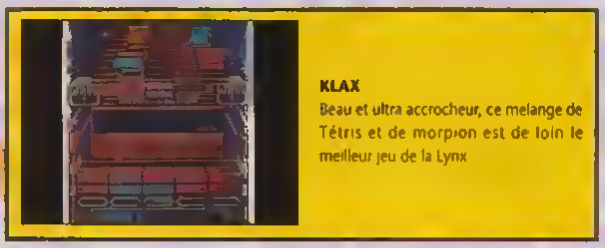
APPOCALYPSE TOMORROW ?

Le gros problème de la Lynx, c'est sa ludothèque. Environ 20 cartouches, ça ne fait pas lourd. Plus gênant encore, le manque de titres forts ! A part l'excellent Klax et, dans une moindre mesure, les softs présentés dans le Top 5, il y a peu de titres qui puissent justifier à eux seuls l'achat de cette bécane. Si la réflexion est à l'honneur, l'arcade est particulièrement mal lotie : en général, les jeux d'action sur Lynx déçoivent à long terme.

Niveau ventes, il semble que la plus grande des portables se porte plutôt bien. Le parc installé grossit petit à petit, et dépasse actuellement les 20 000 exemplaires en France. Atari devra pourtant batailler pour garder sa position et ce sont les jeux, plus que la technique, qui décideront de la victoire. Allez petite, encore un effort !

CARTE D'IDENTITE

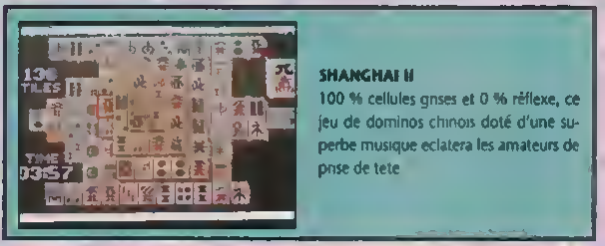
- Nom : LYNX
- Nationalité : américaine
- Date de naissance : 1990 (monde entier)
- Processeurs : 65C02 à 16 MHz + co-processeurs
- Ram : 64 Ko
- Resolution : 160 x 102
- Couleurs : 16 parmi 4 096
- Son : 4 voies
- Cartouches : 1 000 Ko max



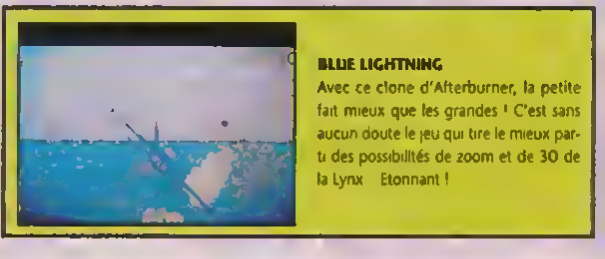
KLAX
Beau et ultra accrocheur, ce mélange de Tétris et de morpion est de loin le meilleur jeu de la Lynx

CHIP'S CHALLENGE
144 niveaux de casse-tête incroyables, j'en connais qui y ont passé des nuits entières

ROBO SQUASH
Une sorte de tennis en apesanteur et en 3D. Simple mais très marrant, surtout à deux



SHANGHAI II
100 % cellules grises et 0 % réflexe, ce jeu de dominos chinois doté d'une superbe musique éclatera les amateurs de prise de tête



BLUE LIGHTNING
Avec ce clone d'Afterburner, la petite fait mieux que les grandes ! C'est sans aucun doute le jeu qui tire le mieux parti des possibilités de zoom et de 3D de la Lynx. Etonnant !

■■ **LYNX L'AVIS DES REDACTEURS** ■■ **CREVETTE** : Un cas intéressant ! Le Lynx est très puissante, mais son manque d'ergonomie (trop grosse) et de jeux de qualité en font une paria. ■■ **IGGY** : Des capacités techniques hallucinantes. Le problème est que, côté jeux d'action, c'est pas fameux. Attendez un peu avant d'en acheter une. ■■ **WONDER** : Elle ne serait pas trop mal cette portable, si elle l'était vraiment !

Nintendo GAME BOY

Jeux sans frontière...

On l'oublie un peu vite, mais la Game Boy fut quand même la première console portable de l'histoire !

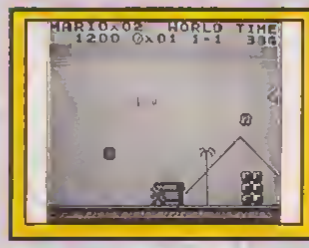
Issue du croisement entre la mémorable famille de jeux électroniques Nintendo (les fameux Game & Watch) et d'une NES, c'est aussi la console portable la plus vendue au monde. Près de 3 millions au Japon, 5 millions aux Etats-Unis et des scores qui n'en finissent pas d'augmenter en Europe. C'est également l'une des consoles qui possède le plus grand nombre de jeux sur la planète (plus de 500 titres). Et lorsqu'on est une progéniture de chez Nintendo, les chances de succès ne sont pas les mêmes que pour les autres : on bénéficie, dès la naissance, de méga bits (genre Super Mario ou Tétris) et des éditeurs particulièrement attentionnés se ruent sur votre berceau... C'est beau d'être une fille de roi !

GAME BOY : EXTRA LIGHT !

Petite, costaud, la Game Boy n'est pas un monstre de technologie. Elle offre néanmoins un rapport qualité/prix/autonomie des plus étonnants ! L'écran monochrome à cristaux liquides n'assure pas vraiment dans les coins sombres ou en nocturne, mais sa finesse de résolution et sa bonne qualité rattrapent le tout. De plus, globalement, les jeux sont d'excellente qualité. On trouve aussi de plus en plus d'accessoires pour la customiser...

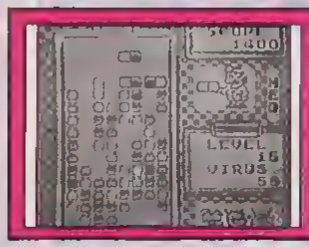
CARTE D'IDENTITE

- Nom : NINTENDO GAME BOY
- Nationalité : Japonaise
- Date de naissance : 1988 (Japon), 1990 (France)
- Processeur : CMos (8 bits)
- Ram : 16 Ko
- Résolution : 144 x 160
- Couleurs : monochrome
- Son : 3 voies stéréo
- Cartouche : 128 Ko max.

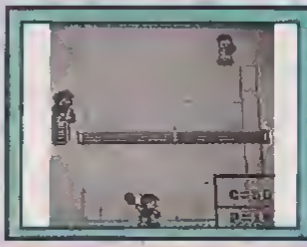


SUPER MARIO LAND
Les programmeurs Nintendo possèdent une telle maîtrise des aventures de Mario, qu'ils n'ont pas eu de mal à nous sortir une version Game Boy exceptionnelle ! Des graphismes simples et un Mario dynamique pour ce hit portable

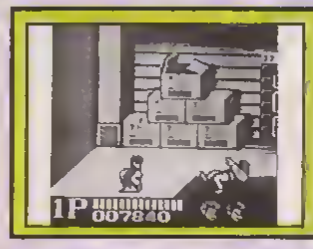
GARGOYLE'S QUEST
Savant mélange d'une jeu de rôle et d'un jeu de plate-forme, ce hit est une véritable merveille pour les amateurs d'heroic fantasy



DR MARIO
Reprenant le principe de jeu de Tétris (livré avec la Game Boy), Dr Mario pousse encore plus loin le concept, en y ajoutant des obstacles sous la houlette de Mario. Adorable !



TENNIS
Réussir une simulation de tennis aussi réaliste et aussi jouable sur une console portable, cela tient du miracle ! Des effets variés et une bonne gestion du paddle offrent un maximum de fun .



DOUBLE DRAGON
Retrouver tout le plaisir de cette borne d'arcade mythique sur une portable, c'est magique. . De plus, comme les graphismes surpassent largement les possibilités de la machine, c'est le pied total !

■■ GAME BOY L'AVIS DES REDACTEURS ■■ CREVETTE La plus portable des portables, le moins chère et celle qui possède les meilleurs jeux. Ma portable préférée ! **■■ IGGY** Tout le monde adore, sauf moi ! Désolé, mais jouer en jaune et noir sur un écran peu lisible, je ne peux pas **■■ WONDER** C'est la petite sœur de la NES. Les jeux sont tous aussi bons. Les scrolls sont un peu flous à mes yeux

SEGA GAME GEAR

The brand new Sega portable...

Dernière en date des consoles portables, la Game Gear débarque en France...

Comme vous le savez depuis le *Player One* du mois dernier, la Game Gear officielle vient tout juste d'atteindre les côtes françaises ! Comme nous l'avions expliqué, il s'agit, en gros, d'une Master Sytem portable. Par contre, les animations semblent plus rapides que sur la Sega 8 bits : l'écran à cristaux liquides y est sans doute pour beaucoup (c'est nettement moins éprouvant pour une console d'afficher une image sur écran LCD que sur écran TV à tube cathodique)...

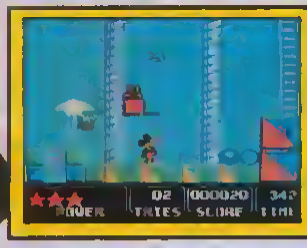
DEFAUTS DE JEUNESSE ?

Après quelque temps d'utilisation, nous commençons à mieux connaître la Game Gear. Il s'avère effectivement que la consommation est son point faible (comme toute portable couleur), les trois heures d'autonomie sont très dure à atteindre et seules les piles alcalines sont utilisables ! L'ergonomie est très bonne mais comporte quand même un gros inconvénient : la croix de direction n'est pas à la hauteur. Quand vous appuyez vers un côté, elle a tendance à vous diriger vers le haut de l'écran !

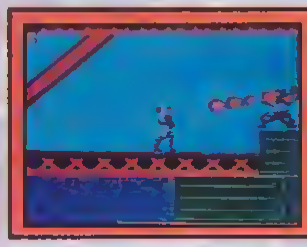
Malgré nos protestations répétées auprès de Virgin, le tuner TV n'est toujours pas prévu. Idem pour la Game Gear blanche... Quant au câble de connection pour jouer à plusieur, il se fait attendre de plus en plus ! Dommage que Virgin ne se soit pas donné les moyens de nous livrer sa machine au complet...

CARTE D'IDENTITE

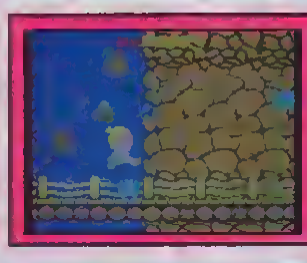
- Nom : SEGA GAME GEAR
- Nationalite : japonaise
- Date de naissance : octobre 1990 (Japon), juin 1991 (France)
- Processeur : Z80 CMOS, 3 58 MHz
- Ram : 1 Ko, vidéo 8 Ko
- Resolution : 160 (480) x 146
- Couleurs : LCD, 32 couleurs parmi 4 096
- Son : 3 PSG, 1 noise, 1 spécial
- Cartouches : 512 Ko max



MICKEY MOUSE : CASTLE OF ILLUSION
C'est la réplique exacte de la version Master System de l'un des jeux les plus réussis de l'année. Il convient parfaitement à ce type de machine.



THE GAME GEAR SHINOBI
Et encore une nouvelle aventure de Shinobi, une ! Spécialement conçue pour la Game Gear, elle tire magistralement parti des possibilités de cette console portable. Indispensable. .



WONDER BOY
Wonder Boy fait, lui aussi, son apparition sur la Game Gear ! Il ne perd, ni ne gagne rien dans cette version. C'est juste pour le plaisir de se balader avec Wonder Boy en poche.

SUPER MONACO GP
Les fans de la borne d'arcade seront déçus . il s'agit encore une fois de l'adaptation de la version Master System (qui n'a rien à voir). Mais puisque beaucoup de gens apprécient cette version ..

COLUMNS
Completement pompé sur Tétris, ce casse-tête est quand même intéressant. Principalement grâce aux réactions en chaîne que provoque l'arrivée d'une pièce dans certaines configurations. .

■■ **GAME GEAR L'AVIS DES REDACTEURS** ■■ **CREVETTE** : Une bonne petite machine, mais un peu trop large et manquant d'autonomie . Je n'éprouve pas le besoin d'en avoir une ■■ **IGGY** : Pas mal, sans plus. De bons jeux, mais trop out techniquement pour qu'on flashe. Et toujours pas de tuner TV en France.. ■■ **WONDER** : J'attendais une Megadrive naine, j'ai une Master System de poche. J'préfère encore la Game Boy

TABLEAU TECHNIQUE

	SNK NEO-GEO	SEGA MEGADRIVE	NEC COREGRAFX	SEGA MASTER SYSTEM	NINTENDO NES	AMSTRAD GX 4000	NEC SUPERGRAFX	ATARI LYNX	NINTENDO GAME BOY	SEGA GAME GEAR	NEC PC ENGINE GT
Type	console de salon	console de salon	console de salon	console de salon	console de salon	console de salon	console de salon	console portable	console portable	console portable	console portable
Génération	16 bits	16 bits	8 bits	8 bits	8 bits	8 bits	8 bits	16 bits	8 bits	8 bits	8 bits
Distributeur Français	Guillemot	Virgin Loisirs	Sodipeng	Virgin Loisirs	Bandai France	Amstrad France	Sodipeng	Atari France	Bandai France	Virgin Loisirs	Sodipeng
Prix Console	2 990 F	1 490 F + 1 jeu	990 F + 1 jeu	490 F + 1 jeu	490 F	390 F + 1 jeu	1 490 F	990 F + 1 jeu	590 F + 1 jeu	990 F + 1 jeu	2 490 F + 1 jeu
Prix moyen des jeux	1 200 F	400 F	350 F	290 F	420 F	200 F	500 F	300 F	190 F	220 F	350 F
Nombre de jeux	10	40	+ 100	+ 100	+ 100	12	5	16	16	6	+ 100

LES NOTES DE PLAYER ONE

	SNK NEO-GEO	SEGA MEGADRIVE	NEC COREGRAFX	SEGA MASTER SYSTEM	NINTENDO NES	AMSTRAD GX 4000	NEC SUPERGRAFX	ATARI LYNX	NINTENDO GAME BOY	SEGA GAME GEAR	NEC PC ENGINE GT
Note Graphisme	9	8	8	5	6	5	8	7	5	6	9
Note Animation	9	7	8	5	6	3	9	8	7	6	8
Note Son	9	9	7	4	7	5	7	8	8	5	7
Qualité des jeux	7	5	8	6	8	2	9	4	8	6	8
Note Générale	6	7	8	5	9	3	6	4	7	6	8
Rapport qualité/prix	4	7	8	5	8	3	5	5	7	6	5

Ces notes sur 10 ont été établies par la rédaction de *Player One*.
Elles sont donc subjectives et représentent une moyenne
entre les différents avis des testeurs.

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec la Nouveauté délirante SONIC HEDGEHOG !!
Plus de 30 Nouveautés sur cassette vidéo !

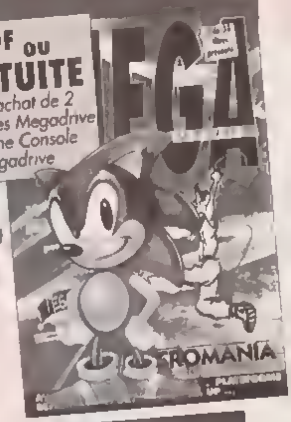
LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

Baisse de prix immédiate chez Micromania ~~1449F~~ 1290F

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

Altered Beast (Jeu d'Arcade)

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive



VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP	120F
CONTROL PAD PRO 1	250F
CONTROL PAD PRO 2	125F

TITRES A VENIR

Alien Storm	449F
Beanball Benny	449F
Donado	449F
Fantasia	449F
Hellraiser	449F
Powerball	449F
SONIC HEDGEHOG	449F
Stormlord	449F

Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Bimini Run	449F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
OJ Boy (Arcade)	449F
E Swat (Arcade)	369F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Forgotten Worlds (Arcade)	359F
Guivares (Arcade)	449F

Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	359F
Golden Axe (Arcade)	359F
Golf (Sim.)	449F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	449F
J. Madden Football (Foot Amer.)	449F
Joe Montana Football (Foot Amer.)	449F
Last Battle (Arcade)	359F
Midnight Resistance (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Populous (Strategie)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Super Baseball (Sim.)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	369F
Wrestler War (Catch)	389F

TOP 20 MEGADRIVE

Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Super Monaco GP (F1)	369F
Moonwalker (Arcade)	389F
Revenge of Shinobi	369F
Shadow Dancer (Arcade)	469F
J Ruster Boxing (Sim.)	449F
Lakers VS Celtics (Basket)	449F
Super Basketball (Sim.)	389F
Valis 3 (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	489F
After burner 2 (Arcade)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	469F
James Pond (Plateforme)	469F
Strider (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
World Cup Italie 90 (Foot)	289F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Abbrams Battle Tank	449F
Crackdown (Labyrintha)	389F

SPECIAL VACANCES ! DES PRIX DEMENTS SUR DES HITS DEMENTS

Atomik Robot Kid (Arcade)	199F
Battle Golfer (Golf)	199F
Battle Squadron (Arcade)	299F
Junction (Arcade)	199F
Monster Lair (Plateforme)	299F
Sworld of Sodan (Arcade)	299F
Tiger Heli (Arcade)	199F

LA CONSOLE MASTER SYSTEM II

NOUVEAU

490 F

+ Alex Kid + Une manette de jeux

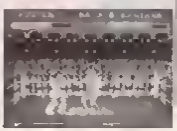
Mickey Mouse *Un jeu de plateforme incomparable*

Cyber Shinobi *Des combats démoniaques.*

Indiana Jones *Une action mouvementée !*

Moonwalker *Incarnez Michael Jackson.*

Dick Tracy *Attention aux truands.*



Heavy Weight Champion. *Vous devez combattre 5 adversaires.*

Console SEGA MASTER SYSTEM II

NOUVEAUTES

Dynamite Duke	345F
Golden Axe Warrior	345F
Ghouls'n Ghost	345F
Psychic World	295F
Heavy Weight Champion	345F
Moonwalker	345F
Dick Tracy	345F
Joe Montana Football	345F
Impossible Mission 2	325F
Paperboy	325F
Slap Shot	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II (AVEC PISTOLET) + Alex Kidd + Operation Wolf	890F
PISTOLET SEGA	289F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (SPEED RING)	145F
LUNETTES 3D	309F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Castle.	325F
Cyber Shinobi	325F
Super Monaco GP	325F
Indiana Jones (Action)	325F
Gauntlet	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Golden Axe	325F
Wonderboy 3	325F
Alex Kidd In Shin. World	325F
Battle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Altered Beast	325F

OFFRE SPECIALE

Aztec Adventure	99F
Endura Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Great Football	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Bay	99F
Tronsbot	99F
World Grand Prix	99F

Aerial Assault	295F
After Burner	225F
Alien Syndrome	295F
Alex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V	295F
Alesta Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Football	295F
Assault City	295F
Basketball Nightmare	295F
Black Belt	295F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	225F
Chopifter	285F
Cloud Master	295F
Columns	295F
Cyborg Hunter	295F
Dead Angle	295F
Double Hawk	295F
Dynamite Dux	325F
E Swat	295F
Fantasy Zone 2	295F
Fire and Forget 2	225F
Gain Ground	295F
Galaxy Force	225F
Golfe Mania	295F
Golvellius	225F
Great Basketball	295F
Kensaiden	295F
Lord of the Sworld	325F
Monopoly	295F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Parlour Games	295F
Phantazy Star	295F
Psycho Fox	225F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Scramble Spirits	295F
Shooting Games	205F
Space Harrier	295F
Spell Caster	225F
Tennis Ace	225F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	225F
Vigilante	225F
Wanted	285F
World Cup Italia 90	295F
Wonderboy	285F
Wonderboy III L	295F
World Games	285F
World Soccer	295F
Y'S	295F
Zaxxon 3D	315F
Zillion 2	285F

NOUVEAU

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat (*) !!

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

(*) Sauf consoles)

Collectionnez les PIN'S "Mario" !!
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Cammercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU
Centre Cammercial des 4 Temps . Niveau 2
Ratande des Mirairs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe specialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale .
Niveau -2 Métra et RER Les Halles .
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etaile
Métra Gearge V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann . Espace Loisirs
sous-sal . 75008 Paris .
Métra Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 · Livraison garantie par Colissimo

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

PL/18 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et à emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Precisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	!

Nom
Adresse
Code postal Ville Tel

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration __/__ Signature

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je prefere payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Sega ❑ PC COMP ❑ Atari ST
❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

SPECIAL VACANCES ! Baisse de prix sur les portables couleurs chez MICROMANIA

La GAMEGEAR

le portable couleur SEGA + le jeu Columns

990F

Nouveaux prix sur les cartouches: à partir de215 F

TOP GAMEGEAR

Mickey Mouse (Plateforme)	245F
Shinobi (Arcade)	245F
Wonderboy (Plateforme)	215F
Super Monaco GP (Course Auto)	215F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf (Simulation)	215F
G Loc (Afterburner 2)	245F
Devilish (Casse-Briqoe)	245F
Columns(Reflexion)	245F
Revenge of Drancon (Arcade)	245F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Sokoban (Reflexion)	245F
Head Buster	245F
Junction (Arcade)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F

Autres titres à venir

Out Run	245F
Ninja Gaiden	245F
Space Harrier 3D	245F
Donald Duck	245F
Golden Axe	245F
Spiderman	245F
Mappy	245F
Gear Stadium	245F
Shinkinya	245F
Kinnetic Connection	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Chase HQ (Arcade)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
Fantasy Zone	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
US Mahjong	245F

La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)

790F

TOP LYNX

Zarlord Mercenary (Arcade)	240F
Blue Lightening (Arcade. Avion)	190F
Chip Challenge (Arcade)	190F
Electrocop (Arcade)	190F
Gates of Zendocon (Arcade)	190F
Gauntlet (Arcade)	190F
Slime World (Arcade: Labyrinthe)	240F
Klax (Reflexion)	240F

NOUVEAUTES

Shangai (Reflexion)	240F
Rampage (Arcade)	240F
Rygar (Arcade)	240F
Road Blasters (Arcade)	240F
Paperboy (Arcade)	240F
Miss Pac Man (Arcade)	240F
Xenophobe (Arcade)	240F
Robo Squash (Arcade)	240F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

TITRES A VENIR

War Birds	240F
Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Pon Sports Hockey	240F
Chakered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Paclond	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F

La LYNX 990F

+ 4 jeux
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)
+ le Pare-Soleil GRATUIT
+ 1 Cartouche de jeu GRATUITE au choix
(Electrocop, Gates of Zendocon, Chip Challenge)

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	145F
PARE SOLEIL	25F
ADAPTATEUR AUTO	110F

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant !

2390F + 1 jeu GRATUIT

Les Nouveautés

1943	345F
Aero Blaster	345F
Chiki Chiki Boy	299F
Cyber Combat	299F
Eternal City	345F
Formation Soccer	299F
Parasol Star	345F
R Type 2	299F
Silent Debakker	345F
Wonder Momo	299F

TOP 15 NEC

Cadash	299F
Legend of 3 Heroes	299F
Final Match Tennis	345F
Saint Dragon	299F
Super Star Soldier	299F
Populous	345F
March'n Maze	299F
Jacky Chan	299F
Devil Crush	299F
R Type	299F
Chase HQ	299F
Vigilante	299F
Champion Wrestler	299F
New Zealand Story	299F
S.C.I.	345F

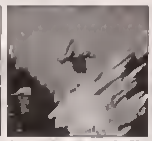
Adventure Island	345F
Afterburner 2	299F
Avenger	345F
Bomber Man	299F
Burning Angel	345F
Deed Moon	345F
Download	299F
F1 Triple Battle	299F
Gun Head	299F
Heavy Unit	299F
Kiki Khai Khai	345F
Legend of Lord	299F
Mister Heli	299F
Moto Roader 2	299F
Ninja Spirit	299F
Ninja Warrior	299F

Operation Wolf	299F
Out Run	299F
Packland	299F
PC Kid	299F
Pro Tennis	299F
Psycho Chaser	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Rastan Saga 2	299F
Shinobi	299F
Splatter House	299F
Son Son 2	299F
Super Volleyball	299F
Toy Shop Boy	345F
Violent Soldier	299F
World Court Tennis	299F

Collectionnez les PIN'S "Mario" !
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches

LES HITS SUR GAME BOY

Robocop 245F


Dragon's Lair 245F

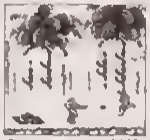
R Type 245F

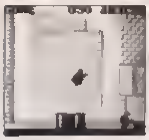
Cycle Grand Prix 245F

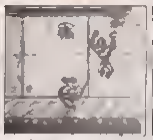
Gremlins 2 245F

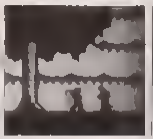
F 1 Race 245F

World Cup Soccer 245F

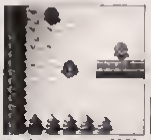

Contra 245F


Batman 245F


Turtle Ninja 245F

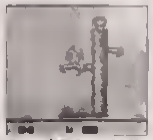

Castle Vania 245F

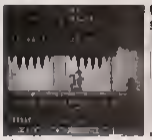
Kung Fu Master 145F


Final Fantasy 275F

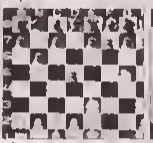
Double Dragon 195F

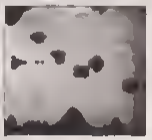
Super Marioland 195F

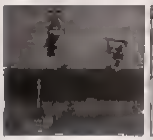

Gargoyle's Quest 195F


Skate or Die 245F

Duck Tales 245F


Chessmaster 245F


Nemesis 195F


In Your Face 245F

NBA All Star 245F

Niryu no Ken 245F

Northstar Ken 245F

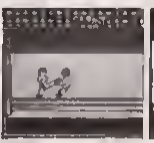
Spiderman 145F

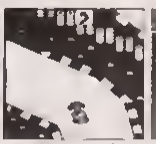
Mégaman 245F

Marus Mission 245F

Balloon Kid 195F

Paperboy 245F


Pro Wrestler 245F


F 1 Spirit 245F

WWF Super Stars 245F

LE CATALOGUE GAMEBOY N 3 EST SORTI !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance. NOUVEAU

La Console Gameboy

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

590F

+ Tétris + Les Ecouteurs Stéréo
+ Le Cable Video Link permettant de relier 2 Game Boy

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

MICROMANIA

SPECIAL VACANCES DES PRIX DEMENTS POUR DES HITS DEMENTS !!!

FORTRESS OF FEAR	145F
SPIDERMAN	145F
KUNG FU MASTER	145F
SPARTAN X	145F

et plein d'autres titres

Nouveautés à venir

Beetle juice (Arcade)	245F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	245F
Days of Thunder (Auto)	245F
Dick Tracy (Arcade)	245F
Hotris (Suite Tétris)	245F
Hunt for Red October	245F
Megaman (Arcade)	245F
Mickey Mouse D/C N2	245F
Rescue of Princ. Blobett	245F
Soccermania (Football)	245F

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

La boutique du Game Boy

LIGHT BOY 275F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

GAMELIGHT 99F
Eclaire l'ecran de votre Game Boy.

Collectionnez les PIN'S "Mario" !
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches

PLAYER ONE ET ATARI FRANCE PRESENTENT LE GRAND CONCOURS LYNX

Pour avoir plus de chances de gagner, tapez 3615 PLAYER ONE

Gagnez 5 consoles portables couleur LYNX et un jeu.

LES QUESTIONS

1) **Quel est le nom du constructeur de la Lynx ?**

2) **Citez au moins un autre produit fabriqué par ce constructeur.**

3) **Donnez le mois et l'année de la sortie officielle de la Lynx en France.**

Répondez aux 3 questions et adressez vos réponses, sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS LYNX, 31, rue Ernest-Renan, **92130 Issy-les-Moulineaux.**

DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 31 AOUT 1991

Entrez dans le Monde Merveilleux de Nintendo

• POUR UNE COMMANDE DE : 800 F ET PLUS IL VOUS SERA OFFERT UN SWEATSHIRT SUPER MARIO (INDIQUEZ LA TAILLE (10/12 - 14/16).
• POUR UNE COMMANDE INFERIEURE à 800 F IL VOUS SERA OFFERT UN CADEAU SURPRISE.

Aventure, action, arcade, sport, stratégie : des **jeux intelligents** qui s'adressent à tous les goûts et tous les âges. **Des scénarios époustouflants**, des tableaux sans cesse renouvelés et des **effets sonores superbes** qui feront de vous le héros d'aventures fantastiques.

© NINTENDO CO LTD

990 F

CONSOLE DE LUXE
Ref. : 400.000

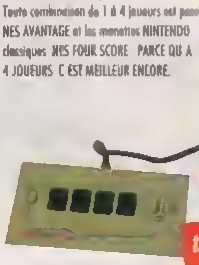
Cadeau

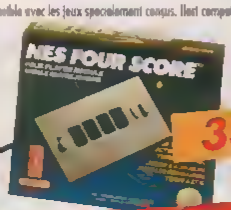
Les consoles NINTENDO se branche directement sur votre téléviseur par prise Péritel.

690 F

CONSOLE TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Ref. : 4RR.001

LE NES FOUR SCORE. Ref. : 600.004
POUR LE PLAISIR DE JOUER JOUER JUSQU A QUATRE JOUEURS A LA FOIS !
Le plaisir ça se partage ! Branché à la console le NES FOUR SCORE permet jusqu à 4 joueurs de jouer simultanément. Toute combinaison de 1 à 4 joueurs est possible avec les jeux spécialement conçus. Il est compatible avec le NES MAX le NES AVANTAGE et les manettes NINTENDO classiques. NES FOUR SCORE PARCE QU A 4 JOUEURS C EST MEILLEUR ENCORE.





330 F

490 F

LE DOUBLE PLAYER Ref. : 600.000
Défiez votre adversaire grâce au Double Player de NINTENDO. Deux manettes hyper sophistiquées qui vous permettent de jouer à deux simultanément. Sans fil muni d'un turbo et d'un ralenti le Double Player vous offre la possibilité de vous lancer dans un face à face redoutable.

Les cartouches de jeu console./ Les meilleurs titres. (Arcade, Action, Aventure, Stratégie et Sport)

• Adventure of Link	Réf	500 008	390 F	• Faxanadu	Réf	500 011	360 F	• Prehistoric contra	Réf	500 022	360 F	• Super off road	Réf	500 033	360 F
• Air Wolf	Réf	500 001	360 F	• Gauntlet II	Réf	500 012	390 F	• Punch out	Réf	500 023	330 F	• Tennis	Réf	500 034	290 F
• Batman	Réf	500 002	430 F	• Ghostbusters II	Réf	500 013	430 F	• Raid Gravity	Réf	500 024	390 F	• Tetris	Réf	500 035	330 F
• Bayou Billy	Réf	500 003	390 F	• Goonies II	Réf	500 014	360 F	• Rad Racer	Réf	500 025	360 F	• TMNT Turtle Ninja	Réf	500 036	390 F
• Burai fighter	Réf	500 004	350 F	• Gremlins II	Réf	500 015	430 F	• RC Pro Am	Réf	500 026	390 F	• Top Gun	Réf	500 037	360 F
• Defender of the crown	Réf	500 005	430 F	• Jack Nicklaus golf	Réf	500 016	390 F	• Rescue	Réf	500 027	360 F	• Track and Field II	Réf	500 038	390 F
• Double Dragon	Réf	500 006	390 F	• Legend of Zelda	Réf	500 017	390 F	• Robocop	Réf	500 028	430 F	• Turbo racing	Réf	500 039	390 F
• Double Dragon II	Réf	500 007	430 F	• Mega Man II	Réf	500 018	430 F	• Silent Service	Réf	500 029	360 F	• World Cup	Réf	500 040	360 F
• Dragon Ball	Réf	500 008	360 F	• Metal Gear	Réf	500 019	360 F	• Solar Jetman	Réf	500 030	390 F	• World Wrestling	Réf	500 041	390 F
• Dr Mario	Réf	500 009	330 F	• Paper boy	Réf	500 020	390 F	• Super Mario Bros	Réf	500 031	290 F	• Wrath Black Mamba	Réf	500 042	360 F
• Duck Tales	Réf	500 010	390 F	• Pinbot	Réf	500 021	390 F	• Super Mario Bros II	Réf	500 032	390 F				

NINTENDO c'est aussi le GAME BOY

330 F

GAME BOY Ref. : 300.000
Inclus dans le package
• Le superbe jeu TETRIS
• Des écouteurs stéréo
• Un câble video-link qui permet de jouer à deux simultanément et de disputer des parties acharnées
• Des piles.

BATTERY PACK
Ref. : 200.000
Ce bloc de piles rechargeables vous offre une autonomie de jeu de 10 heures environ !

Club Nintendo
Renvoyez votre bulletin d adhésion au Club Nintendo
B.P. 14 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

• Alleway	Réf	100 000	• King of the zoo	Réf	100 009		
• Amazing spider man	Réf	100 001	• Kwirk	Réf	100 010		
• Balloon Kid	Réf	100 002	• Nintendo World Cup	Réf	100 011		
• Burai fighter	Réf	100 003	• Qix	Réf	100 012		
• Chessmaster	Réf	100 004	• Revenge of the Gator	Réf	100 013		
• Double Dragon	Réf	100 005	• Solarstriker	Réf	100 014		
• Dr Mario	Réf	100 006	• Super Mario land	Réf	100 015		
• Gargoyle s quest	Réf	100 007	• Tennis	Réf	100 016		
• Golf	Réf	100 008	• Wizards & Warriors	Réf	100 017		

BON DE COMMANDE à retourner à Sté ENCODGEST, Centre Commercial Mirabeau" 61, av. de Paris 95230 SOISY SOUS-MONTMORENCY - Tel 34 17 39 80

*Colissimo : 48 h.

REF	JEUX	ACCESSOIRES	CONSOLE	
REF	JEUX	ACCESSOIRES	CONSOLE	
REF	JEUX	ACCESSOIRES	CONSOLE	

NOM
PRENOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
TEL.

Frais de port et d emballage	+ 15 F.
Frais de contre-remboursement	+ 25 F.
Frais de port consoles	+ 60 F.
Total à payer	

Reglement ❑ CB ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Chèque bancaire ❑ Paiement contre-remboursement
N° Carte Bleue Date d expiration / _
Signature

Tous les produits NINTENDO FRANCE non représentés sont disponibles sur simple appel téléphonique ou courrier. Délais de livraison à réception de la commande 10 jours

TEXTES ET PHOTOS © BANDAI FRANCE 90/91

COWABU

Ils reviennent ! Donatello, Michelangelo, Leonardo et Raphael sont de retour sur les écrans pour le second film des Tortues Ninja ! Revenant tout juste du pays des pizzas, l'envoyé spécial de *Player One* affirme que ses vacances seront Ninja !

Moins d'un an après la sortie de leur premier film, les Tortues « ados mutantes » Ninja, toujours flanquées de Splinter, le rongeur Gourou, débarquent à nouveau en grande pompe dans notre paisible pays. En fait, elles ne s'étaient jamais vraiment absentées, puisque la Ninjamania continue de s'étendre. Les jeux, gadgets, bonbons, ballons, grigris se multiplient et les Turtlekids recrutent toujours autant. Après de longues études de marché « prise de tête », les spécialistes sont ravis car il est désormais certain que la folie Ninja battra encore son plein en 1991. Le second film a fait un véritable massacre au box-office américain. Citons seulement, à titre indicatif, que *Les Tortues Ninja 2* a rapporté autant de dollars en deux semaines que *Les Affranchis* (la saga maffieuse de Scorsese) en plusieurs mois ! *Player One*, où les adeptes du Ninjitsu sont nombreux, a donc expédié son testeur de pizza pour retrouver les quatre reptiles. Nous avions tous le cœur un peu serré, car D.L.M.R. (les intiales des quatre bestioles) sont de vieux copains qui nous avaient rendu visite dès le premier numéro (quoi ! vous ne l'avez pas encore ?).

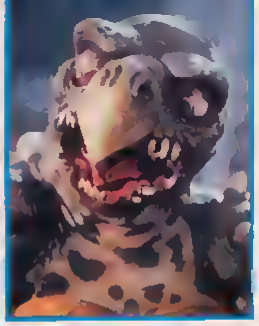
SHREDDER LE TOXIQUE

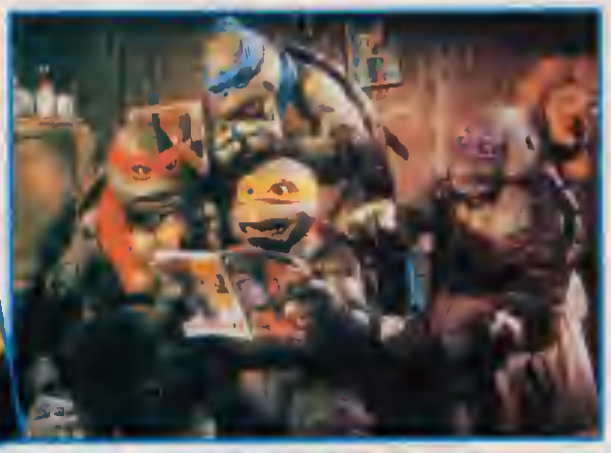
Le film débute pratiquement là où s'arrêtait le premier épisode. Rassurons les ermites qui l'auraient raté : on comprend aisément la trame de l'intrigue, hé, hé, hé... L'abject Shredder éliminé, nos quatre amis pensent prendre un repos mérité, c'est-à-dire s'empiffrer de pizzas et autres délices. Malheureusement pour eux, Shredder n'est pas mort et l'infâme n'a désormais plus qu'un but : faire payer aux Tortues et à Splinter la méchante dérouillée reçue dans le premier film. Il reforme *illico-presto* le gang du Foot, les redoutables assassins ninja. Pendant ce temps, la copine des Tortues, April (interprétée par une actrice différente que dans le number one) entame un reportage sur une corporation douteuse, la TGRI, qui semble impliquée dans la fabrication de substances chimico-radioactives ultra polluantes. April avait raison, amigos, car on découvre, sur une décharge de la TGRI, des pissenlits géants ! Oui, des fleurs mutantes. Tout ça commence à faire beaucoup de mutants, n'est-ce pas ? Eh oui, puisque la TGRI est à l'origine du produit qui fit muter nos héros.

Le drame se noue quand Shredder, plus méphitique que jamais, s'empare du cerveau de la TGRI et de la dernière

■■ *Les Tortues Ninja* sont éditées en album par Comics USA/Glénat. Un must ! Attention, on nou de l'acheter ! ■■ Friandises ultra trash **Tortues Ninja** chez votre boulanger. ■■ *Le Rocketeer*, a film. Vite ! ■■ En attendant de conquérir la planète, ils sont trouvables chez les boulangers ! Je part

NGA !!!





éprouvette de la substance. Son but : créer des mutants invincibles qu'il dressera pour écraser les bons Ninjas. Il met à exécution son plan et donne le jour à deux monstres hideux, aussi forts que primitifs. Le temps des vacances est fini pour les Tortues Ninja !

NINJA RAP

Bien sûr, nos héros s'en sortent, mais seulement après moult bastons et une casse telle que Hulk, lui-même, en rougirait. Les combats sont rigolos et les Ninjas dévorent encore plus de pizzas qu'avant. Ils ont un nouveau copain, un petit livreur de pizzas (évidemment) asiatique, un vrai karate-kid qui se révélera être un allié précieux. Les monstres abominables de Shredder sont impressionnants : une fois de plus, les créatures conçues par le studio de Jim Henson (*Dark Crystal*) constituent le clou d'un film. Le scénario propose quelques allusions écologiques bienvenues et, à certains moments, on se prend même à penser au Toxic Avenger, héros antipollution de trois films délirants.

Quant aux Tortues, elles sont égales à elles-mêmes : leur humour est toujours aussi énorme que leur boulimie de pizzas. Un combat dans une boîte leur donne l'occasion de danser le rap pendant que Vanilla Ice, idole probable de nos lectrices, joue sur scène ! On l'avait compris, le film est destiné aux plus jeunes et, même si certains passages sont très, très primaires, il est irrésistible de voir *Les Tortues Ninja* dans une salle bourrée de Turtlekids hurlant « Tortuninja » dès qu'apparaît une carapace sur l'écran ou qui frémissent à l'unisson dès qu'on prononce « Shredder » !

OK, la BD est bien différente. Mais on sait que vous aimez tant les Tortues que vous la lirez en faisant la queue devant le cinéma. Invasion Ninja à partir du 17 juillet. ■

Inoshiro Athapizza

BEWARE

Pour tous les fans de cinéma fantastique (c'est-à-dire pour vous tous), nous conseillons de lire Beware, revue non-professionnelle de 70 pages qui vient de sortir un numéro 2 grandiose, avec tout sur *Tromo*, la compagnie de Toxic Avenger, des interviews en masse (John « *Invasion Los Angeles* » Carpenter, Wes « *Freddy* » Craven, Sam « *Darkman* » Raimi) et encore Akira, Addams Family et plein, plein d'infos. Achtung ! Tirage limité ! Ecrivez donc tout de suite à Iskander, BP 10, 78220 Viroflay.

ı dit que tous les dojos de France comptaient en acheter un pour leurs disciples Dépêchez-vous donc
ptation de la BD de Stevens(USA/Glénat) réalisée par les studios Disney, s'annonce comme un grand
des **Cosmix**, soldats galactiques à collectionner par légions. Pour jouer à toute heure de la journée. .

DOUBLE SCOPE DOUBLE PLAISIR.

AMSTRAD PRÉSENTE LE DD 8901, LE PREMIER MAGNÉTOSCOPE PAL/SECAM DOUBLE CASSETTE

Voici la révolution dans le monde de la vidéo En effet, pour la première fois, un constructeur a osé réunir en un seul appareil deux platines cassette vidéo Dès que vous l'installerez chez vous, vous vous demanderez comment vous avez pu vous en passer jusqu'à présent !

Voici les principales fonctions :

LECTURE PENDANT L'ENREGISTREMENT
Vous pouvez enregistrer sur une platine la chaîne que vous regardez, et enregistrer un programme d'une autre chaîne sur l'autre platine. Vous pouvez aussi programmer une platine pour un enregistrement et utiliser l'autre platine pour visionner une cassette comme si vous aviez deux magnétoscopes séparés.

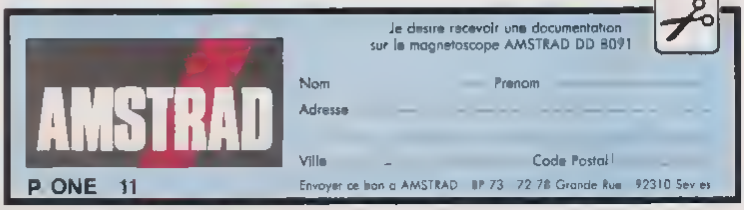
DE CASSETTE A CASSETTE
La fonction "synchro start" permet la copie de vos propres cassettes (dans la limite de la légalité). Les enregistrements de votre camescope VHS C, par exemple, peuvent être facilement transférés sur des cassettes normales

DES PERFORMANCES HAUT DE GAMME
- Compatible PAL et SECAM : vous êtes prêts pour l'Europe.
- La technologie HO vous donne une superbe qualité d'image.
- L'enregistrement direct vous permet une programmation instantannée par la pression d'une seule touche.
- La recherche visuelle vous aide a trouver exactement la sequence desiree par une lecture accelérée de 3 a 5 fois en avant ou en arriere
- 2 prises Péritel vous apportent un confort de branchement appreciable.

8 HEURES DE LECTURE OU D'ENREGISTREMENT
Grâce aux 2 platines, vous pouves programmer 8 emissions sur un mois, et enregistrer ou visionner jusqu'à 8 heures d'émission sur 2 cassettes E 240

TELECOMMANDE
Avec la telecommande LCD à infra-rouge, vous restez assis dans votre fauteuil et vous accédez à toutes les fonctions des 2 platines, vous allumez ou éteignez l'appareil, vous changez les chaînes, vous programmez en toute liberté !

AVERTISSEMENT LEGAL
Les emissions de TV et les vidéo cassettes pré-enregistrées sont protégées par les lois du Copyright et ne peuvent être copiees sans le consentement du détenteur du Copyright.



MENDES FRANCE HAUSSMANN

LE DOUBLE DECKER AMSTRAD : LE MAGNÉTOSCOPE QUI RÉVOLUTIONNE LA VIDÉO.

ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UN PIN'S

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS
170 F AU LIEU DE 187 F
ET UN SUPER CADEAU !

Vous pouvez aussi commander les anciens numeros de *PLAYER ONE*
Du n°1 au n°6
envoyez 15 F + 7 F de frais de port = 22 F* par numero
à l'ordre de Media Systeme Edition
A partir du n°7
envoyez 17 F +7 F de Frais de port = 24 F* à l'adresse suivante
MSE, Player One, 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux

Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de 170 F* à l'adresse suivante : Média Système Edition Service Abonnements 31, rue Ernest Renan 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau ! J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine *PLAYER ONE*. Je joins un chèque de 170 F à l'ordre de Média Système Edition.

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 20 du mois

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal *Signature obligatoire*

Quelle est la marque de votre console ? ·

Quel est votre date de naissance ?

PO9

* valable pour France métropolitaine et CEE (hors outre-mer terre) Autres tarifs, nous consulter

La sélection NINTENDO™

ACCESSOIRES SHOP

190F

En cadeau pour toute commande: une figurine de Super Mario !*

* sauf pin's

HAUTEUR REELLE 7

LE DOCK DE RANGEMENT NES

Vos cartouches Nintendo commencent à traîner partout, exposées aux chocs et à la poussière ! Cette boîte de rangement est la solution ! Jusqu'à dix cartouches peuvent y être rangées, à l'abri de l'usure grâce à sa porte coulissante. Commandez-le vite... Vos cartouches sont fragiles !

65F les 5 boîtes

LE VIDEOGAME CADDY NES

Compacte, solide, la boîte de rangement Vidéo Game Caddy protège jusqu'à dix cartouches Nintendo ! Le couvercle assure une sécurité maximale et conserve vos cartouches à l'abri de la poussière.

110F

LES COFFRETS PLASTIQUE NES

Pour un petit nombre de cartouches, adoptez la protection autonome de ces boîtiers plastique ! Comme ils sont transparents, vous identifiez immédiatement le titre du jeu.

*Nintendo, Game Boy, VideoLink, Super Mario sont des marques déposées de Nintendo Inc.

PIN'S SUPER MARIO

25F l'un

Commandez tout de suite les Pin's Super Mario !

125F la série

A B C D E F

LES CROQUE-LACETS SUPER MARIO BROS

Suivez les traces de Mario et Luigi en portant ces croque-lacets à l'effigie de vos héros préférés !

50F la paire

LE BOITIER NEXOFT

Le boîtier Nexoft est un véritable blindage contre les chocs. Pratique, il permet de porter votre Game Boy, cinq jeux, le casque et le VideoLink en bandoulière !

GAME BOY
PORTABLE CARRY-ALL BY NEXOFT

OFFRE SPECIALE 150

SATISFAIT OU REMBOURSE DANS LES DIX JOURS.

(Frais de port exceptés. Retour en port payé dans l'emballage d'origine.)

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : ....
VILLE : ....
SIGNATURE (des parents pour les mineurs) :

ACCESSOIRES	QTE	PRIX
TOTAL :		
FRAIS DE PORT ACCESSOIRES :		20 F
FRAIS DE PORT PIN'S :		5 F
TOTAL :		

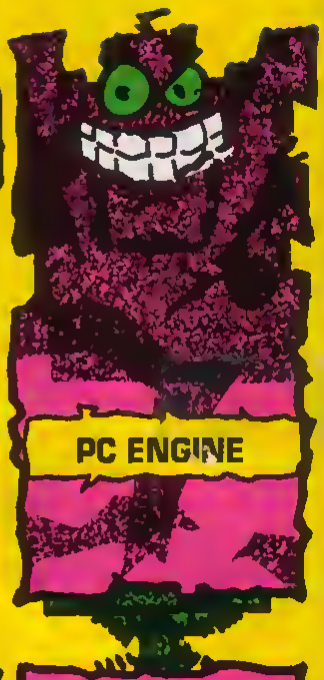
Envoyez votre bon de commande à :
ACCESSOIRES SHOP - BP 108 - 92164 ANTONY Cedex.

☐ Je paie en chèque (ou mandat-lettre) libellé à l'ordre d'ACCESSOIRES SHOP.
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 25 francs pour frais de remboursement).

* Jeux, cartouches, Game Boy, VidéoLink, et piles non fournies.

Cadeau

TOP 10



NES

1. DOUBLE DRAGON II
2. BATMAN
3. SUPER MARIO II
4. HERO TURTLES
5. BAYOU BILLY
6. DOUBLE DRAGON
7. THE ADVENTURE OF LINK
8. AIR WOLF
9. MEGAMAN II
10. DUCK TALES

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

MASTER SYSTEM

1. MICKEY MOUSE
2. INDIANA JONES
3. MOONWALKER
4. DICK TRACY
5. HEAVY WEIGHT CHAMP
6. HANG-ON
7. SHINOBI
8. DANAN
9. ENDURO RACER
10. BLACK BELT

Le Top 10 Master System est etabli avec la collaboration de Virgin loisirs

MEGADRIVE

1. MICKEY MOUSE
2. SUPER MONACO GP
3. SHINOBI
4. MOONWALKER
5. STRIDER
6. AFTER BURNER II
7. DYNAMITE DUKE
8. SWORD OF VERMILION
9. E-SWAT
10. WORLD CUP ITALIA

Le Top 10 Megadrive est etabli avec la collaboration de Virgin loisirs

PC ENGINE

1. POWER ELEVEN
2. FINAL MATCH TENNIS
3. 1943
4. TV SPORT FOOTBALL
5. POPULOUS
6. JACKIE CHAN
7. HERO TONMA
8. POMPING WORLD (CD)
9. HELL FIRE (CD)
10. HATRIS

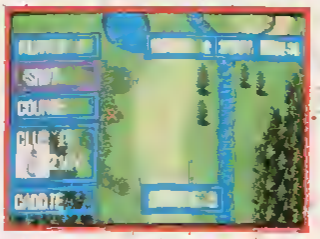
Le Top 10 PC Engine est établi avec la collaboration de Sodipeng

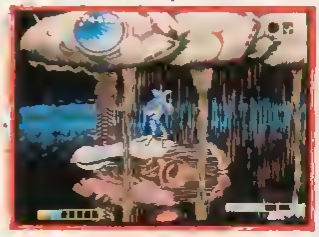
SUIVEZ-MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !
Faxanadu
Legend of Zelda
Link (Zelda 2)
Iron sword
Simon's quest
Wizards & Warriors
Les Grandes Quêtes sont sur
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
Console et accessoires pour 80 jeux passionnants
Club Nintendo
SOS : (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO

LA PERFECTION

SNK

SUPER SPY

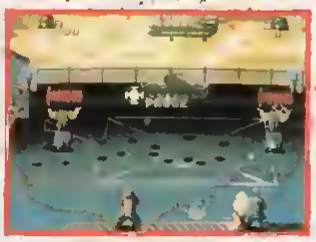

TOP PLAYER'S GOLF


MAGICIAN LORD

RIDING HERO

BASEBALL STARS PROFESSIONALS

CYBER LIP


NAM 1975

NINJA COMBAT

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR : GUILLEMOT INTERNATIONAL

PROCHAINS TITRES : SENGOKU, KING OF THE MONSTERS, ALPHA MISSION II